

スーパーファミコン®

SHVC-B0



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

MANUAL



外伝 升魔

第 四 章

SUNSOFT

このたびはサンソフトスーパーファミコン専用ソフト
『弁慶外伝～沙の章』をお買い上げいただき、誠にありが
とうございました。ご使用前に、この「取扱説明書」を
よくお読みいただいた上で、正しい方法でご愛用くださ
い。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

使用上の注意

- ご使用後は、ACアダプタをコンセントから必ず抜い
ておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2
時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保
管および強いショックを避けてください。また絶対に
分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないよ
うにしてください。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油で拭かな
いでください。
- スーパーファミコンにプロジェクションテレビ(スクリ
ーン投影方式のテレビ)を接続すると、残像現象(画面
ヤケ)が生じるため、接続しないでください。

【おことわり】

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こす
ような場合がございましたら、恐れ入りますが弊社までご連絡ください。
なお、ゲーム内容についてのお問い合わせにはお答えできませんのでご了承く
ださい。

※このゲームの攻略本は、株勁文社より'92年12月に発売されます。

弁慶外伝 ～沙の章～

もくじ

ごあいさつ.....	4
ゲームストーリー.....	6
キャラクター紹介.....	8
コントローラーの操作方法.....	12
ゲームの始め方.....	14
名前入力方法.....	16
ウィンドウの種類とコマンド.....	22
ゲームの進め方.....	31
ゲームの終わり方.....	37
武器・防具・道具の紹介.....	38
法術紹介.....	43
才蔵の兵法者たる心得の書.....	46

ごあいさつ

歴史音痴^{れきし おんち}だったぼくら制作^{せいさく}スタッフが、
“弁慶”^{べんけい}さんとおつきあいをするように
なってから、もう五年^{ごねん}になります。

で、中国大陸^{ちゅうごくたいりく}への取材^{しゅざい}旅行^{りょこう}から始^{はじ}まっ
た今回の〈冒険〉^{こんかい ぼうけん}でも二年^{にねん}以上^{いじょう}。

少しでもよい作品^{さくひん}を作るために七転八
倒^{とう}の試行錯誤^{しこうさくご}を繰^くり返^{かえ}して、やっとここ
に『弁慶外伝〜沙の章』^{べんけいがいでん すな しょう}をお届^{とど}けでき
るまでに至^{いた}りました。

善悪^{ぜんあく}の判断^{はんだん}すら難^{むずか}しい混乱^{こんらん}の時代^{じ だい}の中^{なか}
で信^{しん}じるもの^{もの}のために、ひたむきに生^いき
る兵^{つわもの}たちの姿^{すがた}をお楽^{たの}しみください。

そして、“弁慶”^{べんけい}さんをはじめとする、
この物語^{ものがたり}のすべての住人^{じゅうにん}たちがみせる喜^き
怒哀楽^{ど あいらく}を、みなさん^{すこ}に少し^うでも受け止^とめ
て頂^{いただ}ければ、ぼくらスタッフ^{いちどう}一同^{いっとう}にとっ
てこれに勝^{まさ}る喜^{よろこ}びはありません。

また、感想・御意見^{かんそう ご いけんとう}等^らありましたら、
どんどんお手紙^{てがみ}ください。そなえつけの
アンケートハガキでもかまいません（こ
れなら切手^{きって}不要^{ふよう}だよ！）。すべてのお手紙^{てがみ}
にみんなが目^めを通^{とお}しますからね。

平成^{へいせい}4年^{ねん}12月^{がつ} 脚本担当^{きゃくほんたんとう} 中村^{なかむらいちろう}一郎

ゲームストーリー

～闇に葬られた歴史～

鎌倉に都が開かれて八十二年。

最大の国難が日本を襲った。

文永十一年（西暦1274年）……文永の役
中国大陆全土の統一をもくろむ最強の大国

「元」の蒙古軍襲来。
軍船九百隻、兵力三万三千という圧倒的な武力で守備隊を打ち破り、九州・博多を制圧した。
しかしその時、突然吹き荒れた暴風によって
蒙古軍は壊滅的な打撃を受け、撤退を余儀なくされた。

その風が、強力な呪法によるものであったことを察した「元」の皇帝フビライ・カンは、配下の四界将「呪魂」を日本に送った……
これを知った将軍・時宗は、呪魂の率いる呪界衆を迎え討つべく全国の法力者に発令した。

「源義経」と「武蔵坊 弁慶」が平泉の合戦で討ち果たされたといわれてから八十余年が流れていた。

やがて、呪魂の手により発掘される吉野里の遺跡と呪法技術。

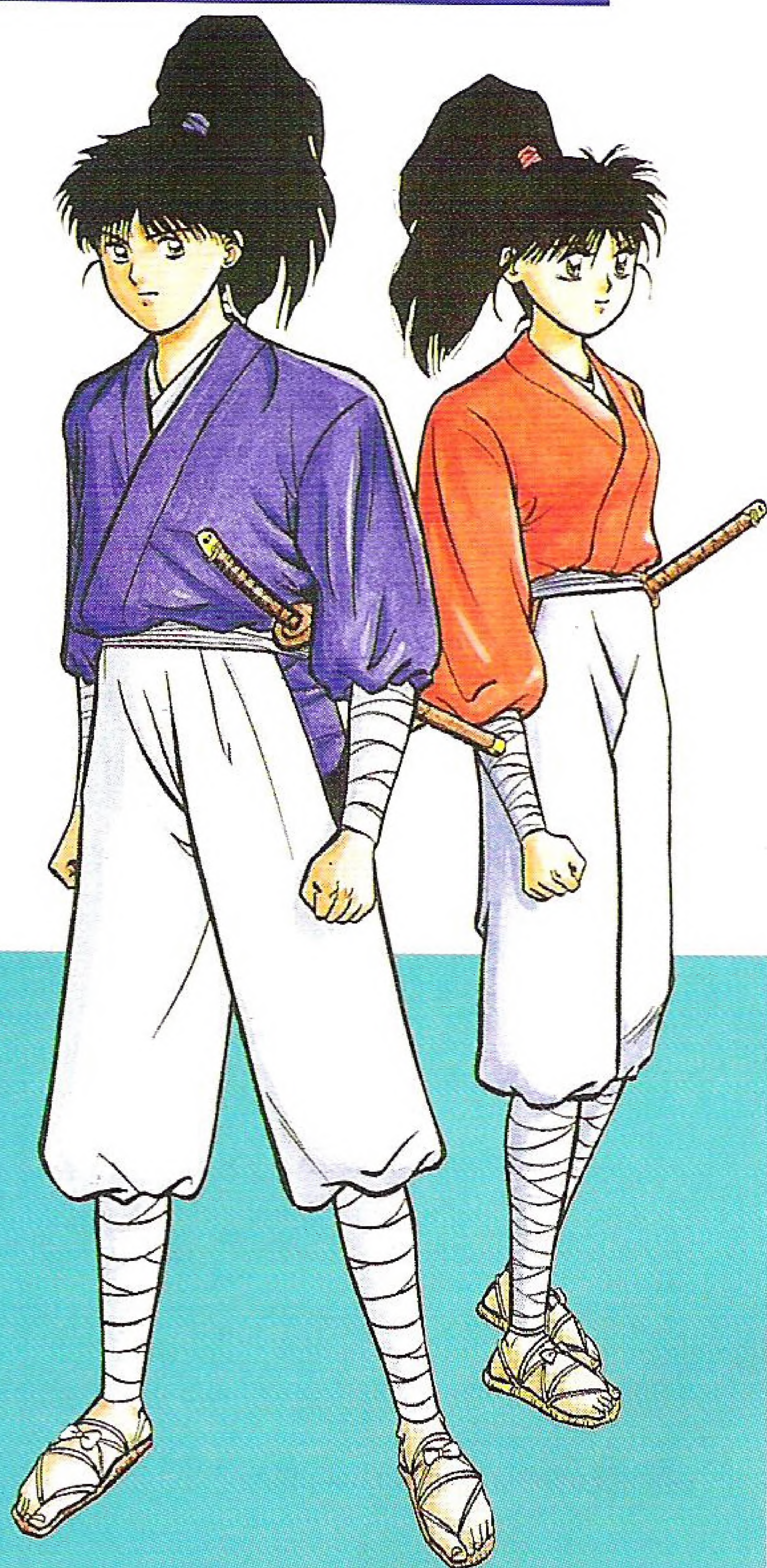
そして、四界将をも脅かす不死身の戦鬼・武蔵坊 弁慶が、永き眠りより目覚めた時、
彼らの真の旅が始まる……。

はたして、呪魂を日本に送ったフビライ・カンの目的とは？
さらに、記憶を失って港に流れ着いた異国の少女「鳴沙」の正体は？

すべての謎を解くべく、「沙」の血に導かれ「不動」たちは、八十余年前に平泉で消えた源義経の航路を追って、はるか中国大陸へとおもむいて行く。
闇に葬られた歴史を背景に、不動たちと呪界衆との血みどろの死闘が展開される。

弁慶外伝 沙の章。ここに覚醒！

キャラクター紹介



不動 16歳

『弁慶外伝～沙の章』の主人公。才蔵にひろわれ、日本を襲うもう一つの蒙古に備えるべく、四国の修門砦で修行をかさねていた若者。
“沙”の血を引いている。



巳陰 18歳

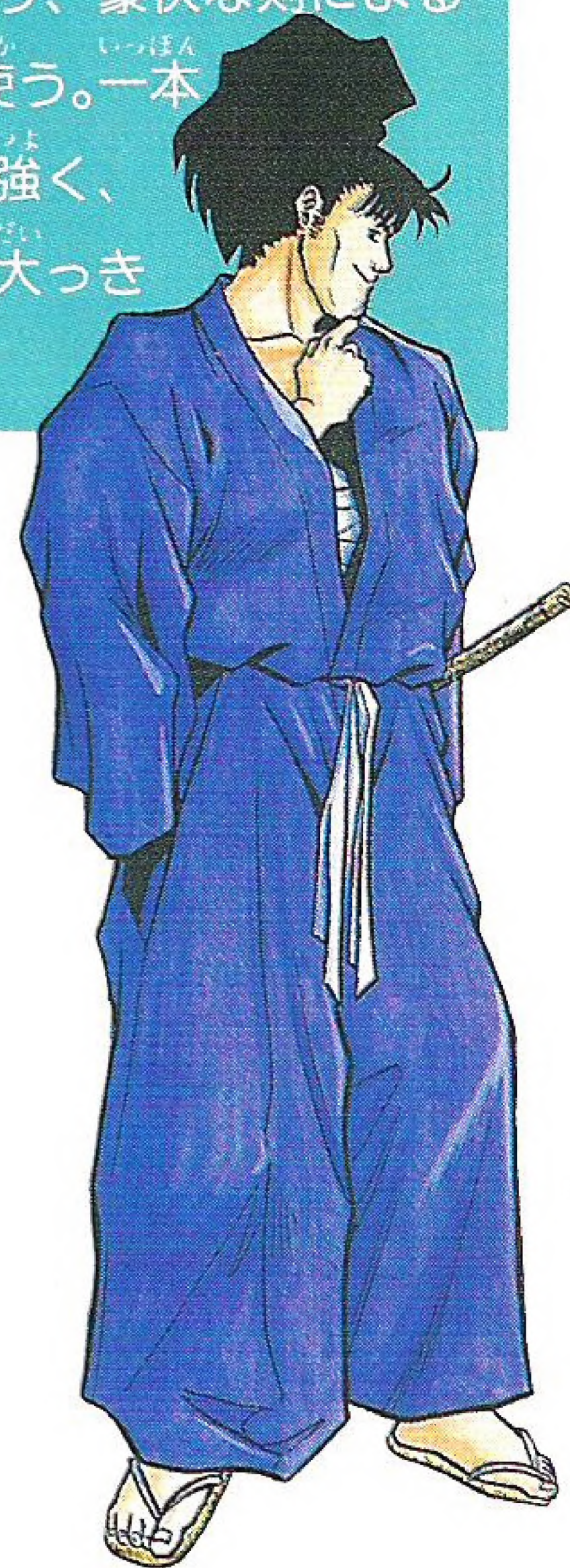
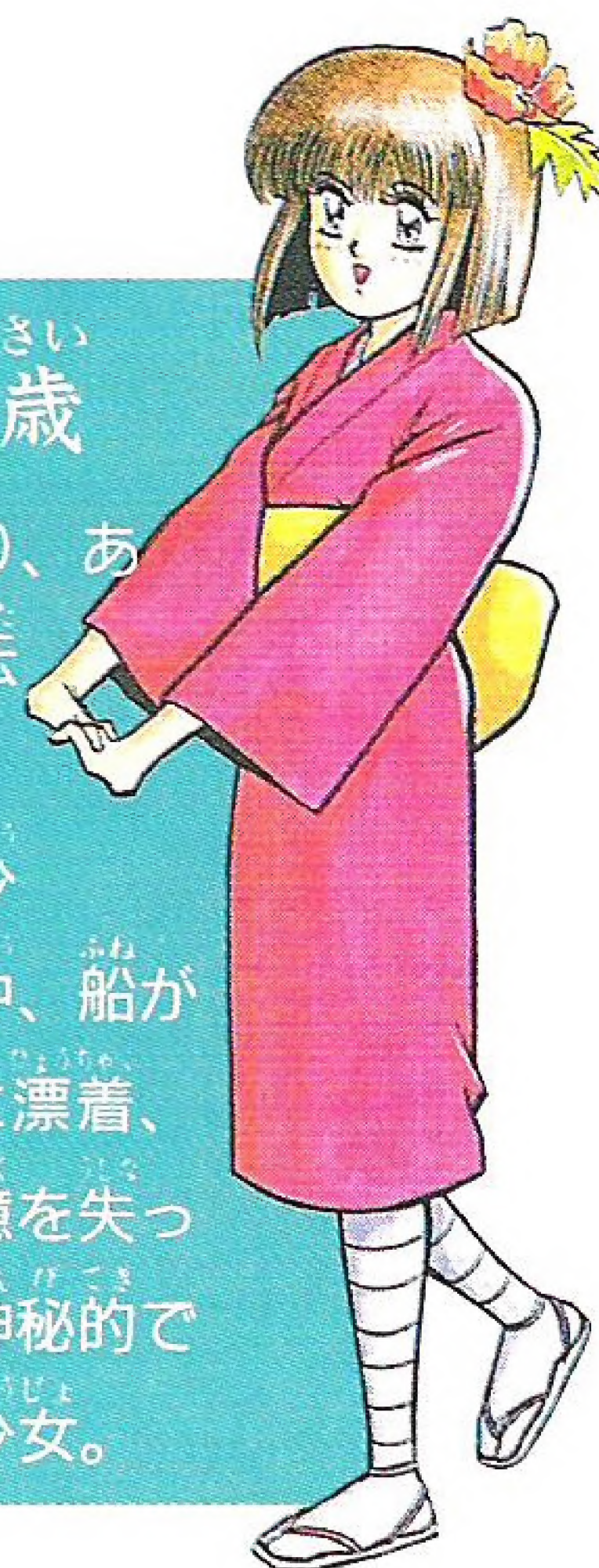
長門の練武館で修行を積む。“沙”の血により、幻術を主に操る。礼節を重んじ、沈着冷静な好青年。

常由 20歳

巳陰とともに練武館で修行を積む。
“沙”の血により、豪快な剣による必殺技、剣技を使う。一本気で負けん気が強く、曲がったことが大っきらいな快男子。

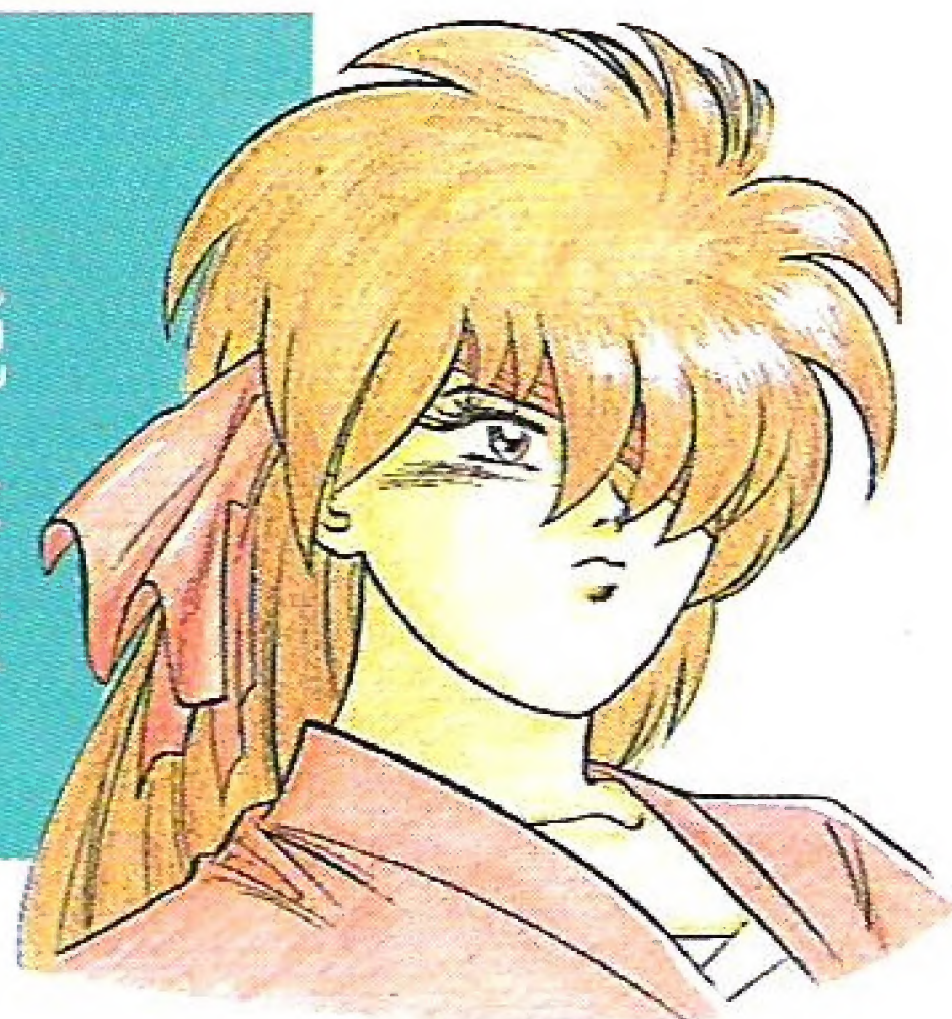
鳴沙 10歳

中国大陸より、ある男の意を伝えるために日本にやってきた少女。だが途中、船が沈み博多湾に漂着、その際に記憶を失ってしまう。神秘的で謎の多い美少女。



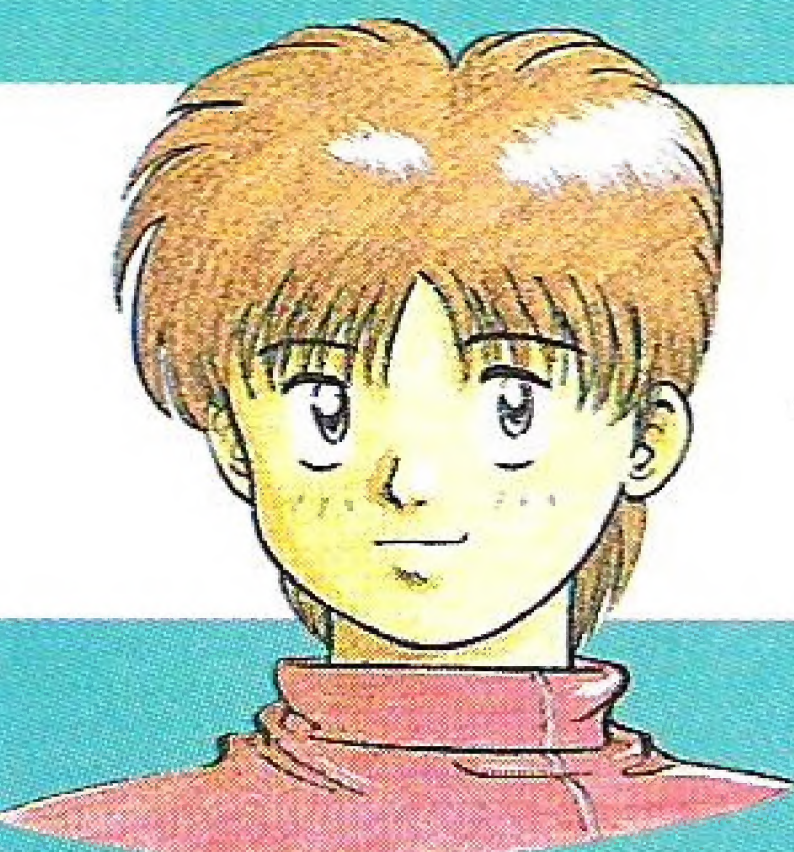
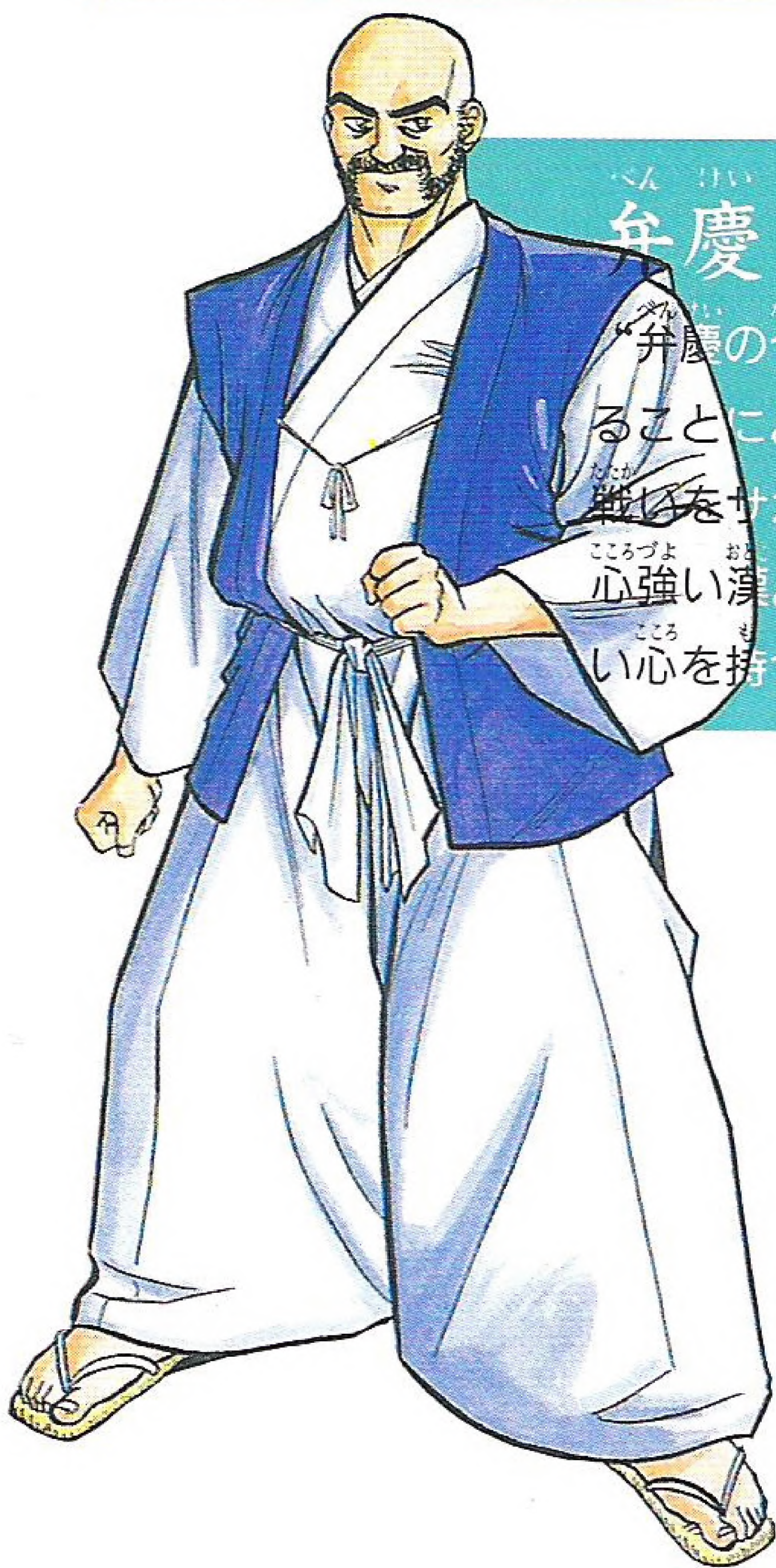
忍 18歳

薩摩を治める仁海堂春次の娘。呪魂と手を組んだ父・春次とたもとをわかし、不動らとともに戦うことを決意する。隻眼の女性。



弁慶 ?歳

“弁慶の七つ道具”を集めることにより、不動たちの戦いをサポートしてくれる心強い漢。親父のように広い心を持つ。



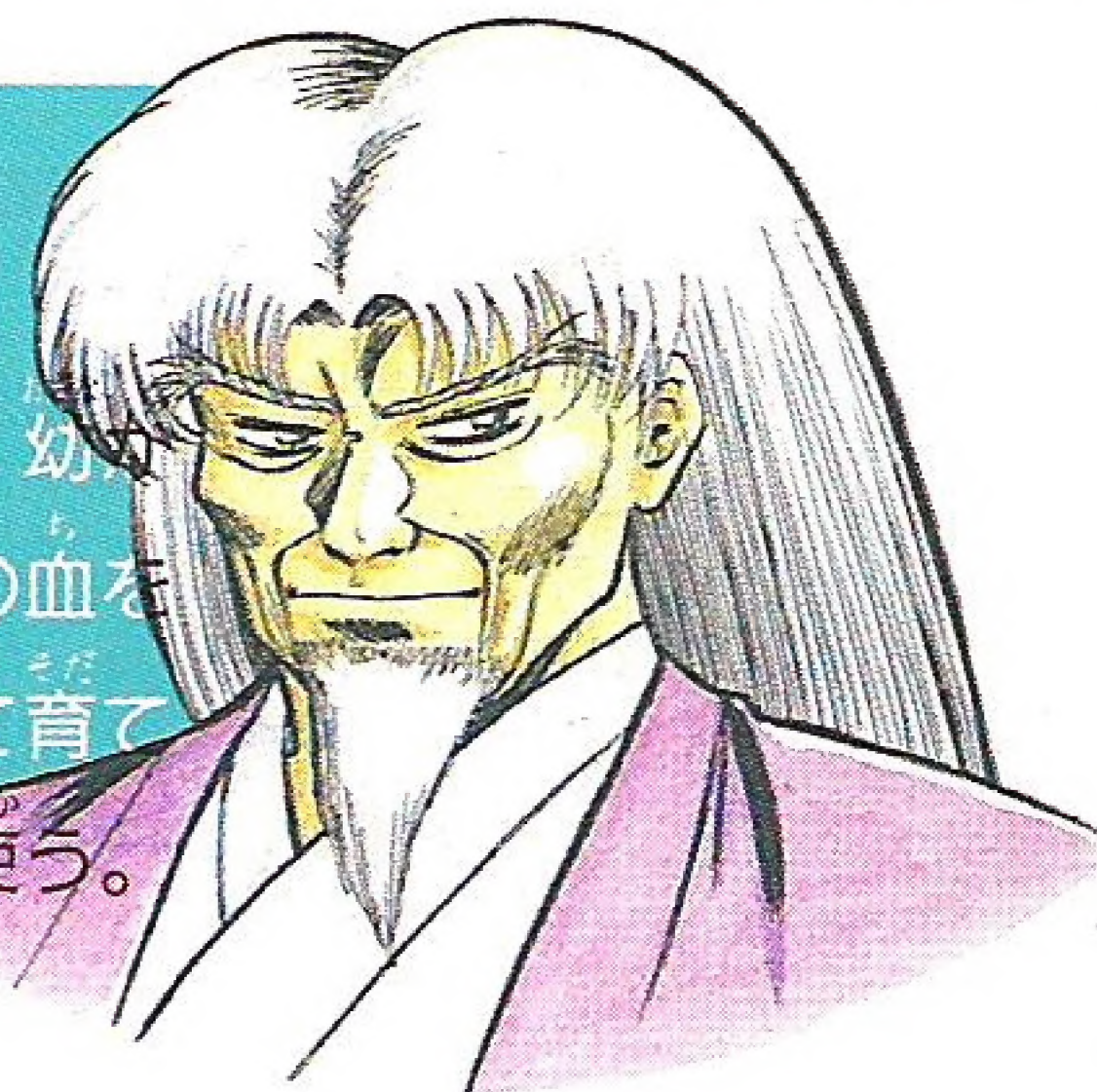
白蓮 10歳

父の意を継ぎ、不動とともに旅をするようになった、拳法少年。

※弁慶と白蓮は、こちらからコマンドすることはできません。また、ダメージを受けることもありません。
※白蓮には、攻撃力と素早さの値のみ存在します。また、一定の経験値になるとレベルアップします。
※年齢は、旅の当初のものです。

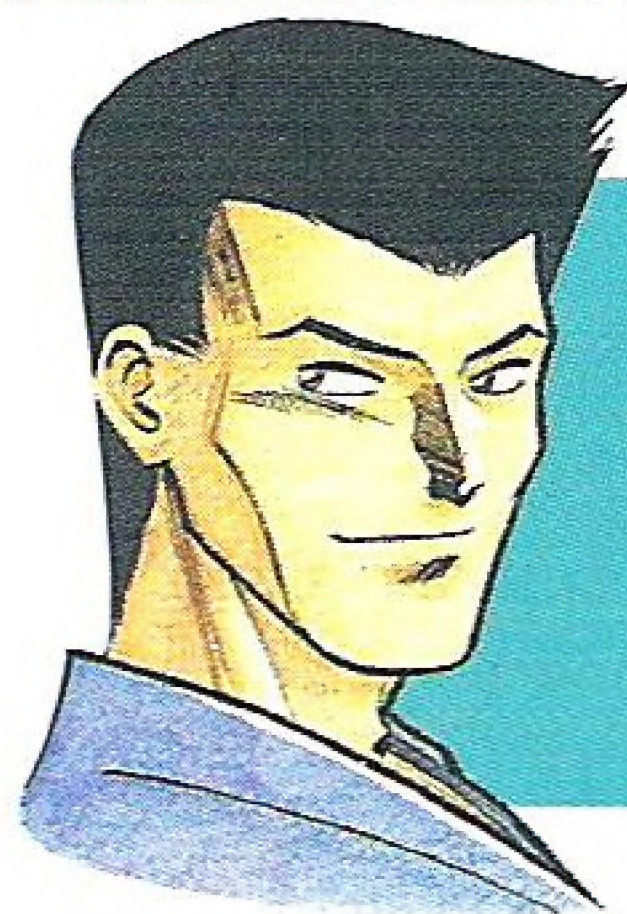
才蔵

四国・修門砦の長。幼少から不動の“沙”の血を見抜き、修門砦にて育てた。自らも法力を使う。



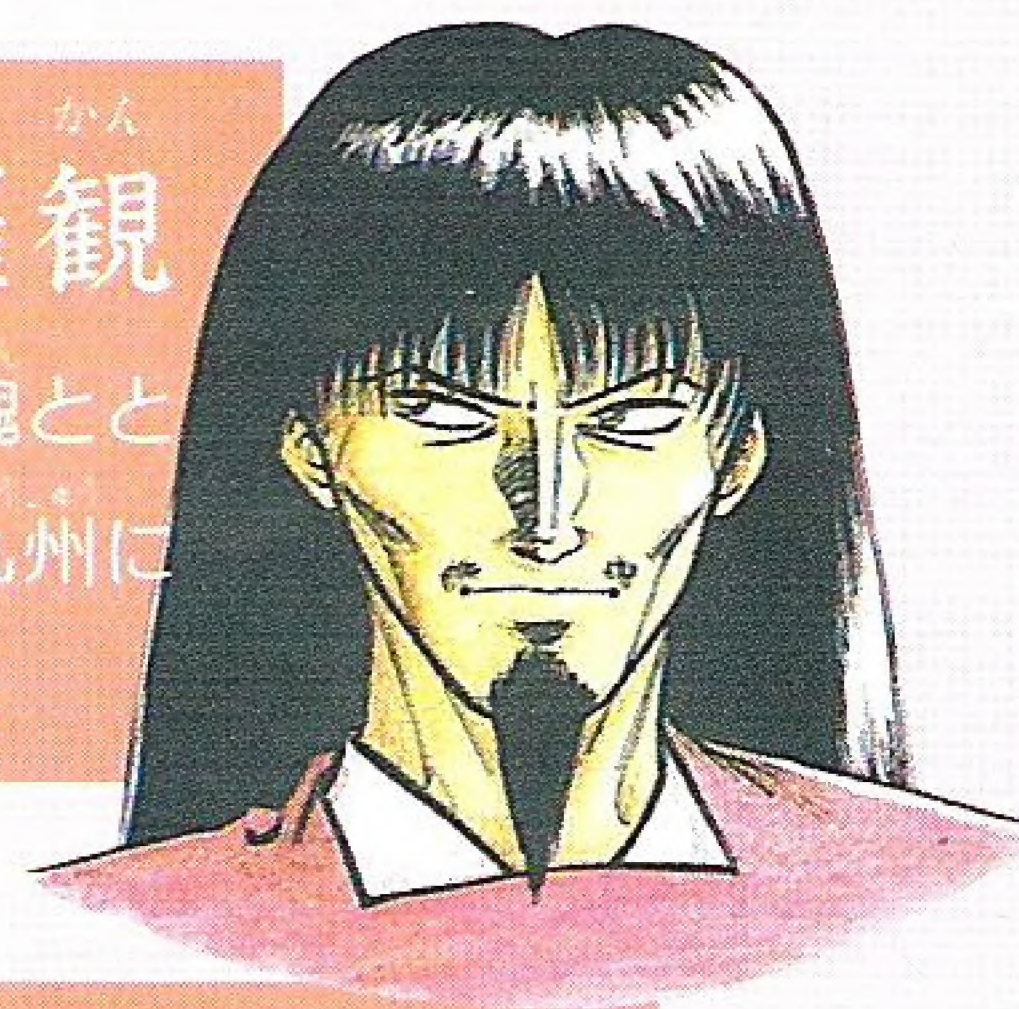
ハヤテ

かつて才蔵の元で修行を積んだ男。現在は帝の元で諜報活動を中心に働いている。



羅観

大陸より四界将・呪魂とともに日本に来た男。九州にて神獸鏡発掘が目的。



羅覚

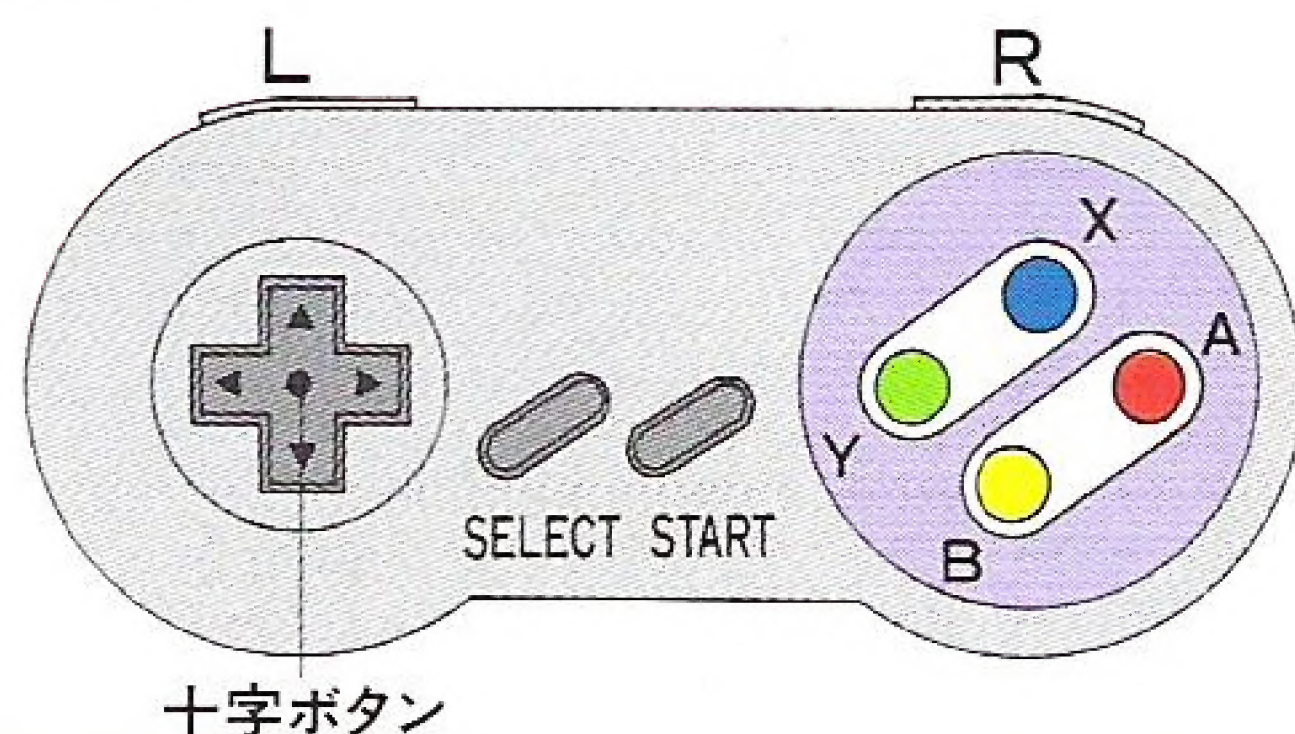
羅観の弟。兄の意を追い、それを越えようとする者。



コントローラーの使い方

通常モードの使い方

町の中やフィールドマップなど通常モードのときのコントローラーの使い方を説明します。



十字ボタン

十字ボタン

キャラクターやカーソルの移動に使用します。

Aボタン

- ① 人との会話に使用します(机ごしに会話できます)。
- ② メッセージの送りに使用します。
- ③ コマンドの決定に使用します。

Bボタン

- ① 全員のステータス、所持金表示に使用します。
- ② コマンドキャンセルに使用します。

Xボタン

- ① 道具や装備の入れ換えに使用します。道具や装備のリストを表示しているとき、一方の道具や装備にカーソルを合わせXボタンを押します。するともう1つカーソルが出ますから、そのカーソルをもう一方の入れ換えたい道具や装備に合わせXボタンを押します。
- ② 道具・装備・法術の説明表示に使用します。道具などのリストを表示させているとき、説明を読みみたいものにカーソルを合わせてXボタンを2回押してください。
- ③ 地図の表示に使用します。

Yボタン

各種設定画面の表示に使用します。

Lボタン

片手モードのとき、Aボタンと同じ働きをします。

Rボタン

地図表示のとき使用します。

セレクトボタン

片手モードのとき、Bボタンと同じ働きをします。

スタートボタン

使用しません。

戦闘モードでの使い方

敵に遭遇すると戦闘モードに画面が切り替わります。そしてコントローラーの使い方も、通常モードとは別の使い方になります。



十字ボタン

カーソルの移動に使用します。

Aボタン

コマンドの決定に使用します。

Bボタン

コマンドキャンセルに使用します。

Xボタン

- ① アニメーションモードとメッセージモードの切り替えに使用します。コマンドのウィンドウの右上にアニメーションモードのときは「動」、メッセージモードのときは「文」の文字が表示されます。
- ② 道具・装備・法術の説明や入れ換えに使用します。使い方は「通常モードでの使い方」のXボタンの項目をお読みください。

Yボタン

コマンドのキャンセルに使用します。

Lボタン

片手モードのとき、Aボタンと同じ働きをします。

Rボタン

コマンド選択時に、メッセージウィンドウを消し、キャラクターのようすを見ることができます。

セレクトボタン

片手モードのとき、Bボタンと同じ働きをします。

スタートボタン

使用しません。



ゲームの始め方

本体にカセットを差し込み、電源スイッチを入れます。タイトルが表示されオープニングが始まりますから、いずれかのボタンを押してください。

すると、「始めから」「続きから」と表示されますので、いずれかを十字ボタンで選んで、Aボタンを押してください。

始めから

ゲームを最初から始めることができます。



①まず、主人公となる“不動”の性別を決めましょう。

「どちらの不動で始めますか?」と聞いてきますから、「男」「女」のいずれかを選んでください。男と女では、レベルアップや攻撃力および法力の数値が変わってきます。また、メッセージやエンディングにも多少の変化があります。なお、ゲームの途中で性別を変更することはできません。

②次に「名前を入力しますか?」と聞いてきます。「はい」を選択すると名前入力画面に切り替わります(入力方法については16ページをお読みください)。「いいえ」を選択すると“不動”の名前でゲームスタートします。

続きから

今までにゲーム中どこかで旅の記録(セーブ)をしていれば、このコマンドを選んでゲームの続きをすることができます。

①まず、旅の記録が3つ画面に表示され、「どれにいたしますか?」と聞いてきます。続きをしたい旅の記録を選んでください。

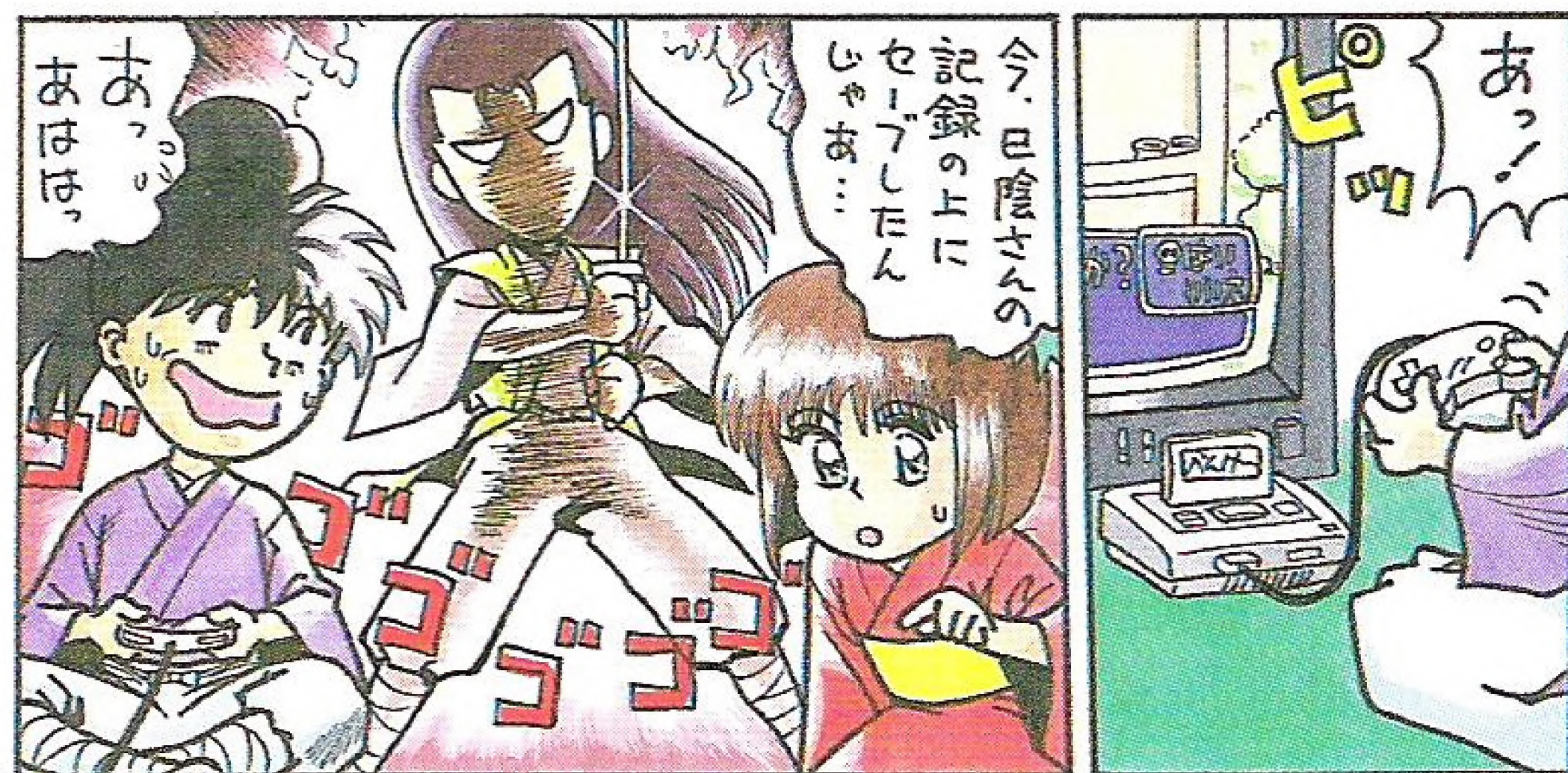
②次に選んだ旅の記録の詳しい内容が表示され、「この旅の記録で始めてもよろしいか?」と聞いてきます。

「はい」を選ぶとその旅の記録が読み込まれ、以前に記録したところからゲームを始めることができます。

「いいえ」を選ぶと再び「どれにいたしますか?」のメッセージに戻ります。

記録1
土佐の村にて 0時間 49分
記録2
土佐の村にて 1時間 14分
記録3
出羽三山にて 1時間 23分
どれにいたしますか?

	レベル	体力	法力
不動	7	71 / 71	26 / 26
巳陰	7	72 / 72	49 / 49
常由	7	82 / 82	7 / 7
この旅の記録で 始めてもよろしいか?	はい いいえ		



セーブはしんぎょーにネ!

なまえにゅうりょくほうほう 名前入力方法

ゲームスタート時あるいはゲーム中に、ある特定の神社の神主と話をすると、主人公や仲間の名前を自分の好きな名前に変更することができます（ゲームスタート時は主人公のみです）。

入力方法には「文字」入力と「作字」入力があります。



ゲームスタート時の名前入力画面。このときは「不動」だけだよ。



ゲーム中は神社にいて神主さんと話をすれば名前を変えてくれる。

もじにゅうりょくほうほう 文字入力方法

あらかじめ用意されているひらがな・カタカナ・記号・漢字のどれかを使って名前を入力していきます。



にゅうりょくもじしゅるいき 入力する文字の種類を決める

前ページの写真のように、最初にカーソルはCの部分にあり、十字ボタンの上下またはセレクトボタンを押すごとに「ひらがな」「カタカナ」「記号」「漢字」「終」の順に変わります。入力したい文字の種類を選んで、Aボタンを押してください。

きごうにゅうりょくほうほう ひらがな・カタカナ・記号の入力方法

ひらがな・カタカナ・記号は、それぞれ6文字まで入力することができます。

①前ページ写真のCの部分で、文字の種類を選び、Aボタンを押すとカーソルはDの部分に移動します。

②希望の文字の上にカーソルを合わせ、Aボタンを押していきましょう。Bの部分に、選んだ文字が表示されます。



かんじにゅうりょくほうほう 漢字の入力方法

漢字は3文字まで入力することができます。

①前ページ写真のCの部分で漢字を選択すると、カーソルはDの部分に移動します。Dのひらがなは、漢字の音読みを表わしています。



②たとえば「石」という漢字を入力したいときは、音読みは「せき」ですから、「せ」にカーソルを合わせてAボタンを押します。



③すると、□の部分に「せ」で始まる漢字語群に切り替わりますから、その中から「石」の文字を探し出してカーソルを合わせ、Aボタンを押せばBの部分に「石」の文字が表示されます。



※入力した文字をキャンセルしたいときは、Bボタンを押してください。

作字入力方法

作字では、「文字」語群にはない漢字や記号、アルファベットなど、オリジナル文字が作成できます。



①最初にカーソルはCの部分にあり、十字ボタンの上下またはセレクトボタンを押すごとに「作字」「全消去」「初期化」「終」の順にメニューが変わります。いずれかを選んで、Aボタンを押してください。

- 作字：ドットを埋めて字を作成します。
- 全消去：今までの名前のドットをすべて消去します。
- 初期化：作字入力画面の初期状態に戻します。
- 終：ゲーム画面に戻ります。

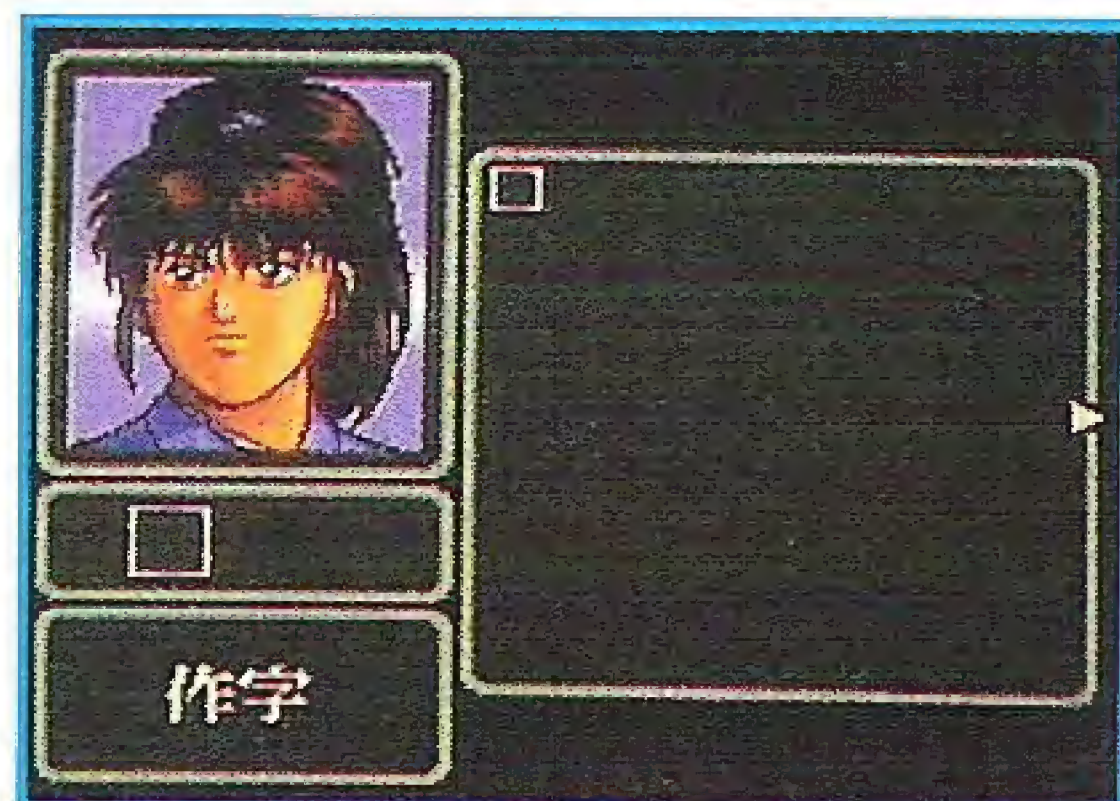
※最初、作字画面には今までの名前が入力されています。新しく全部書き直す場合は「全消去」してから「作字」を選択してください。

終了方法

カーソルが□にあるとき、Yボタンを押すと、Cにカーソルが移動します。このCの部分で「終」を選んでAボタンを押すか、もしくはスタートボタンを押せば、入力した名前が決定されて、ゲーム画面に戻ります。

※名前を変更せずに終了したいときは、それまで入力した文字をすべてBボタンでキャンセルした上で、「終」を選んでAボタンを押すか、またはスタートボタンを押してください。

②「作字」を選択すると、
 □の部分に四角のマス（カーソル）が表示されます。
 また、Bの部分に表示されている四角のマスは□の部分の大枠を意味し、大枠が移動すると（L、Rボタンを使います）Bのマスも同様に移動します。



※大枠の右端（または左端）からさらに右（または左）にカーソルを移動させると、□の大枠とBの四角マスを移動させることができます。
 ※十字ボタンの右（左）とR（L）ボタンを同時に押すと、カーソルが高速移動します。

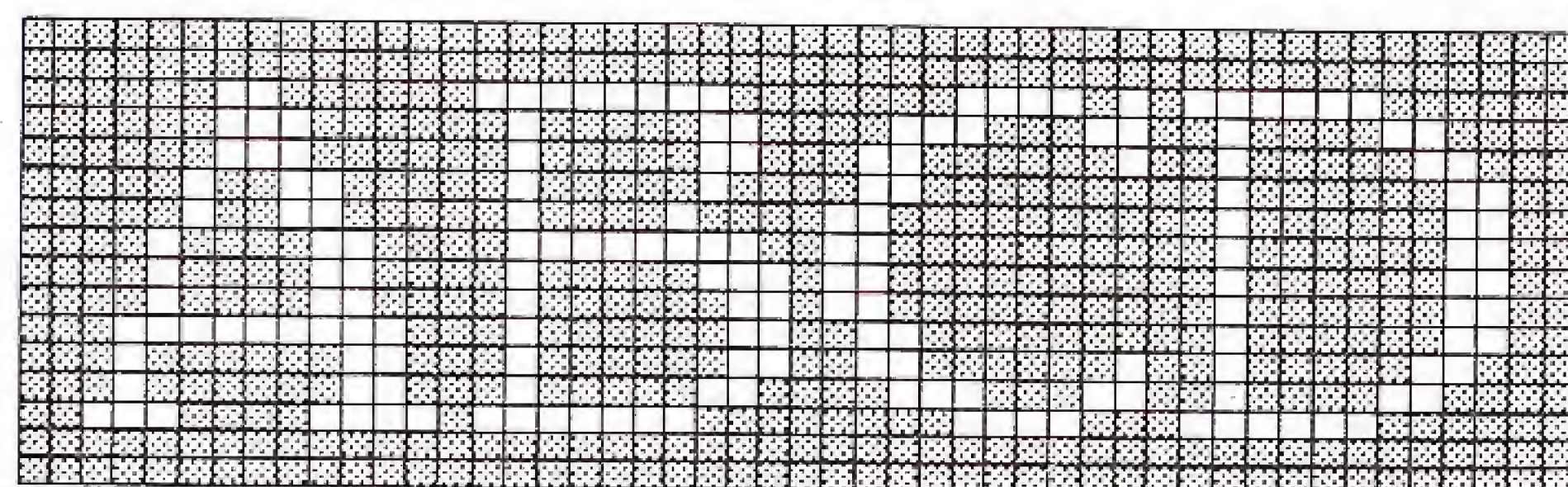
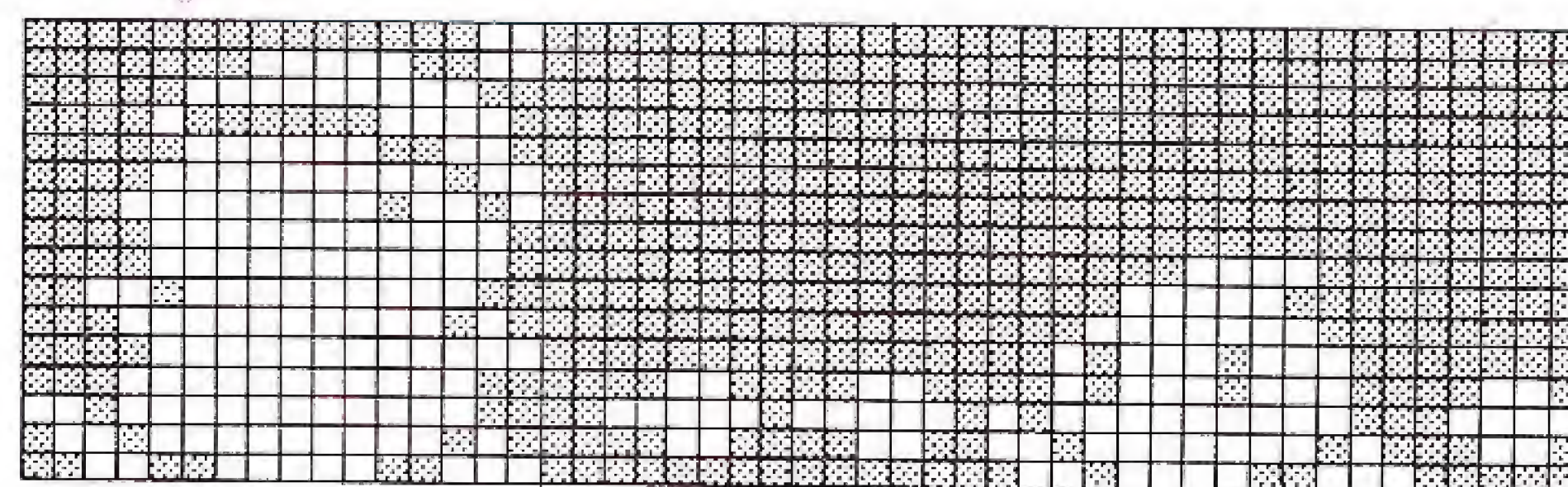
③十字ボタンでドットを置きたい場所にカーソルを移動させ、Aボタンを押すとドットが入力されます。



※このとき、Aボタンを押しながら十字ボタンを動かすと、動かしたぶんだけ連続して入力できます。
 ※入力したドットをキャンセルしたいときは、Bボタンを押してください。



作字入力例



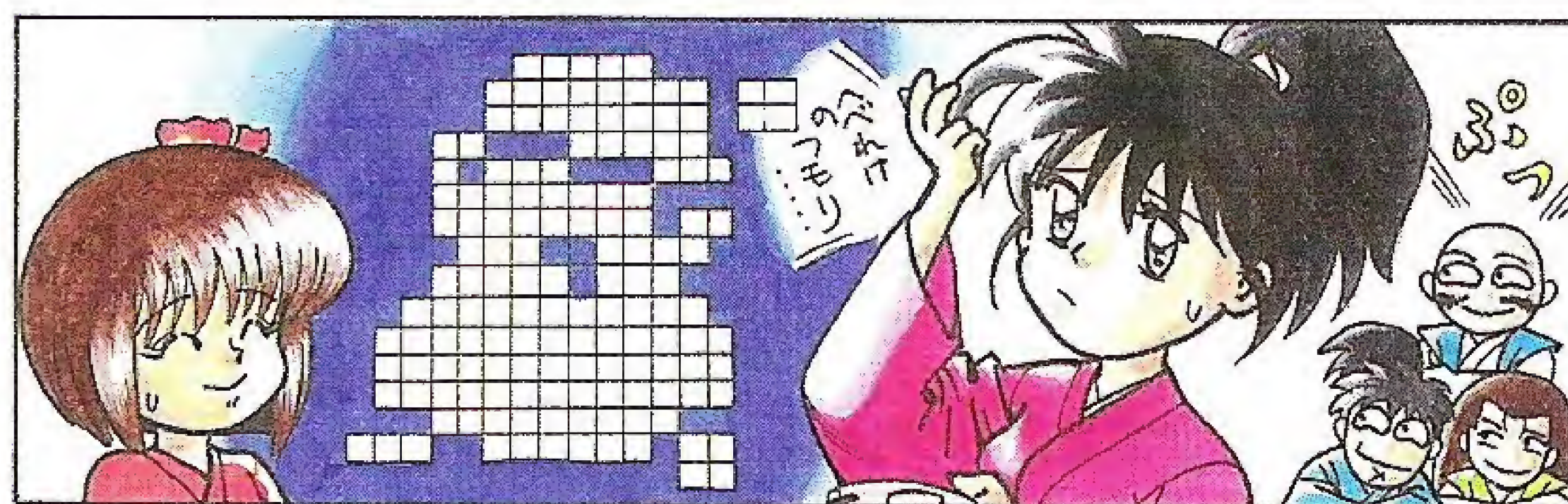
絵だつてOK
 「へべれけ」で作
 つてみると...

英文字の例
 マス目をよく数
 えて作つてね。

終了方法

カーソルが□にあるとき、Yボタンを押すと、Cにカーソルが移動します。このCの部分で「終」を選んでAボタンを押すか、もしくはスタートボタンを押せば、入力した名前が決定されて、ゲーム画面に戻ります。

※名前を作字せずに終了したいときは、「初期化」した上で「終」を選んでAボタンを押すか、またはスタートボタンを押してください。



ウィンドウの種類とコ

マンド

ゲームを進める上で必要なコマンドは、モードごとにいくつかのウィンドウの中にまとめてあります。ここでは、これらのウィンドウの種類やコマンドの使い方について説明していきます。

通常モード
でのコマンド
ウィンドウ

マップ上でAボタンを押すと、6種類のコマンドが表示されます。十字ボタンでコマンドを選びAボタンを押すと、そのコマンドを使うことができます（Bボタンでキャンセルします）。



★ **力**
キャラクターの現在の能力値（ステータス）や所持金を見ます。キャラクターを選んでAボタンを押してください。

	体力	68 / 68
	法力	24 / 24
	力	19
	素早さ	12
	運	12
	攻撃力	24
不動	守備力	16
レベル 6	経験値	333
銭	次のレベルまで	197
161		

★ **力**

現在の体力値。左側の数字が現在の体力値、右側は最大値（上限）を表わします。

★ **力**

現在の法力値。左側の数字が現在の法力値、右側は最大値（上限）を表わします。

★ **力**

武器を持っていないときの攻撃力を表わす数値。

★ **素早さ**

そのキャラクターの攻撃の速さを表わす数値。

★ **運**

法術のかけやすさ、かかりやすさ、遁走のしやすさなどの運を表わす数値。

★ **攻撃力**

武器を装備したときの攻撃力を表わす数値。

★ **守備力**

防具を装備したときの守備力を表わす数値。

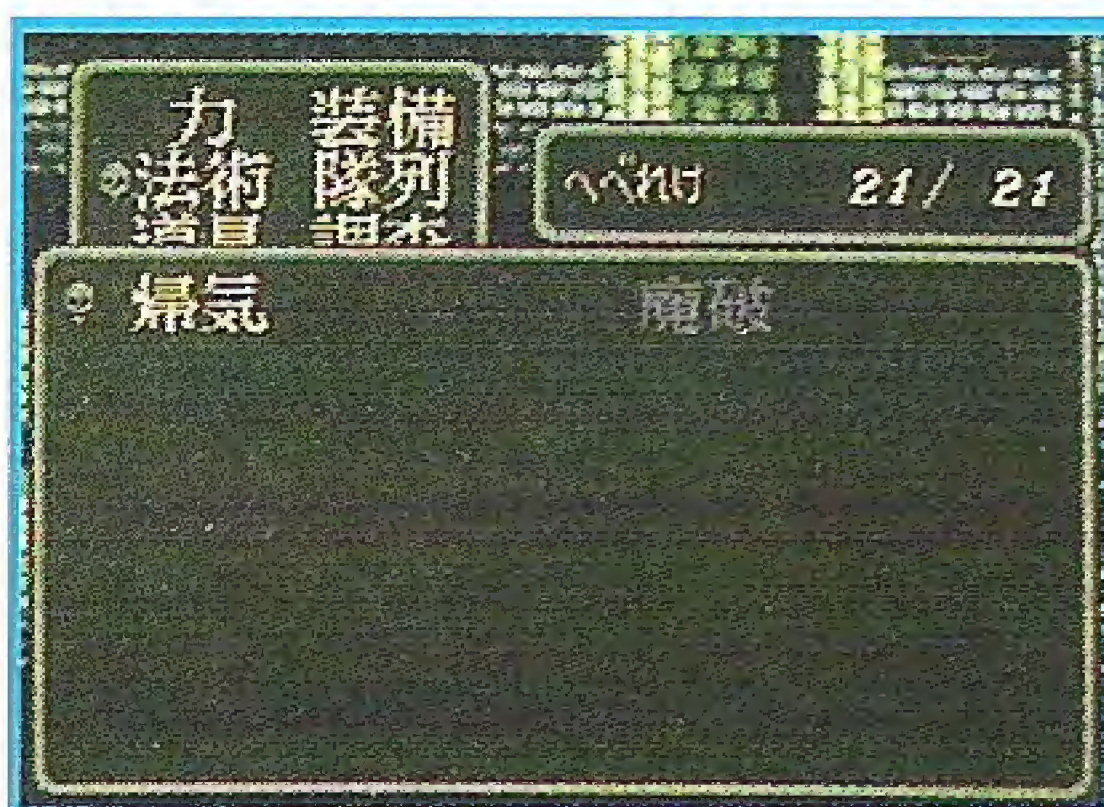
★ **経験値**

魔物を倒すことで得る現在の経験値。

★ **次のレベルまで**

表示された経験値を得ると、次のレベルに上がります。

★ **法術**
そのキャラクターの現在覚えている法術が使えます。キャラクターを選んでAボタンを押してください。法術名表示画面に切り替わりますから、使いたい

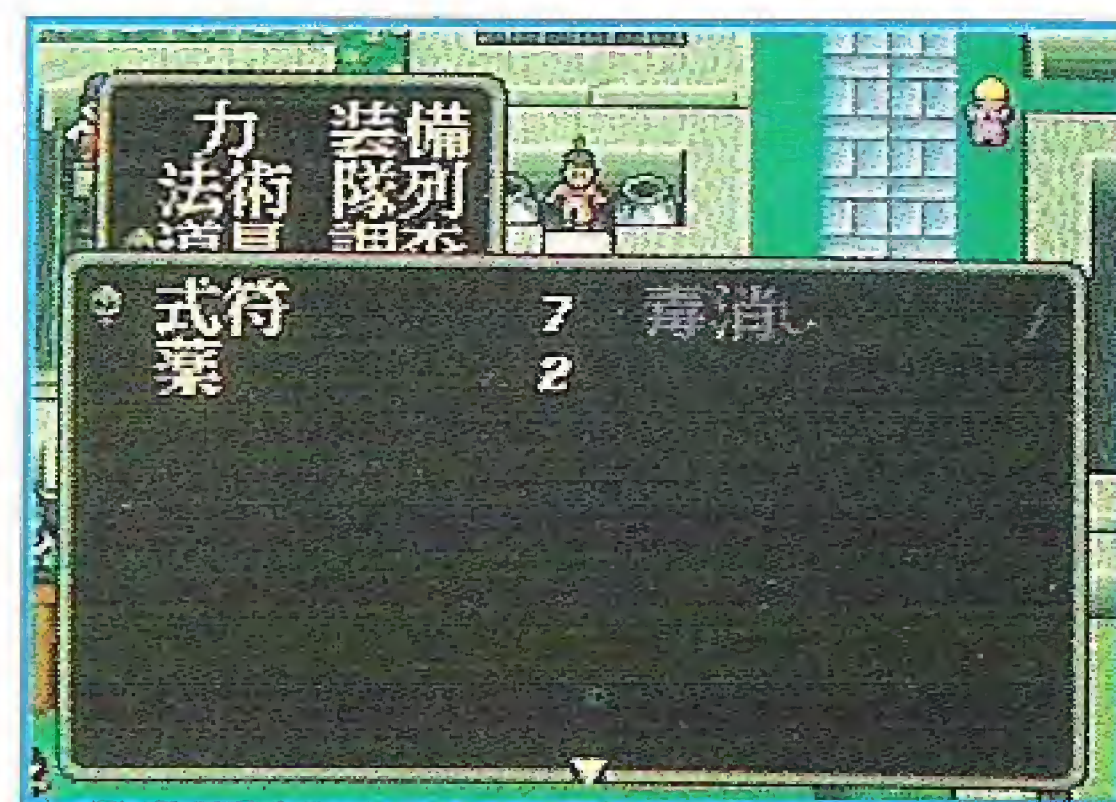


法術名にカーソルを合わせてAボタンを押します。その場所では使えない法術や法力不足で使えない法術は、暗い文字で表示されます（戦闘用の法

術はマップ上では使用できません）。

★ 道具

現在持っている道具が使えます。「使う」か「すてる」のどちらかを選んでAボタンを押してください。



- ※使用できない道具は、暗い文字で表示されます。
- ※Xボタンで説明を表示させることができます。

使う

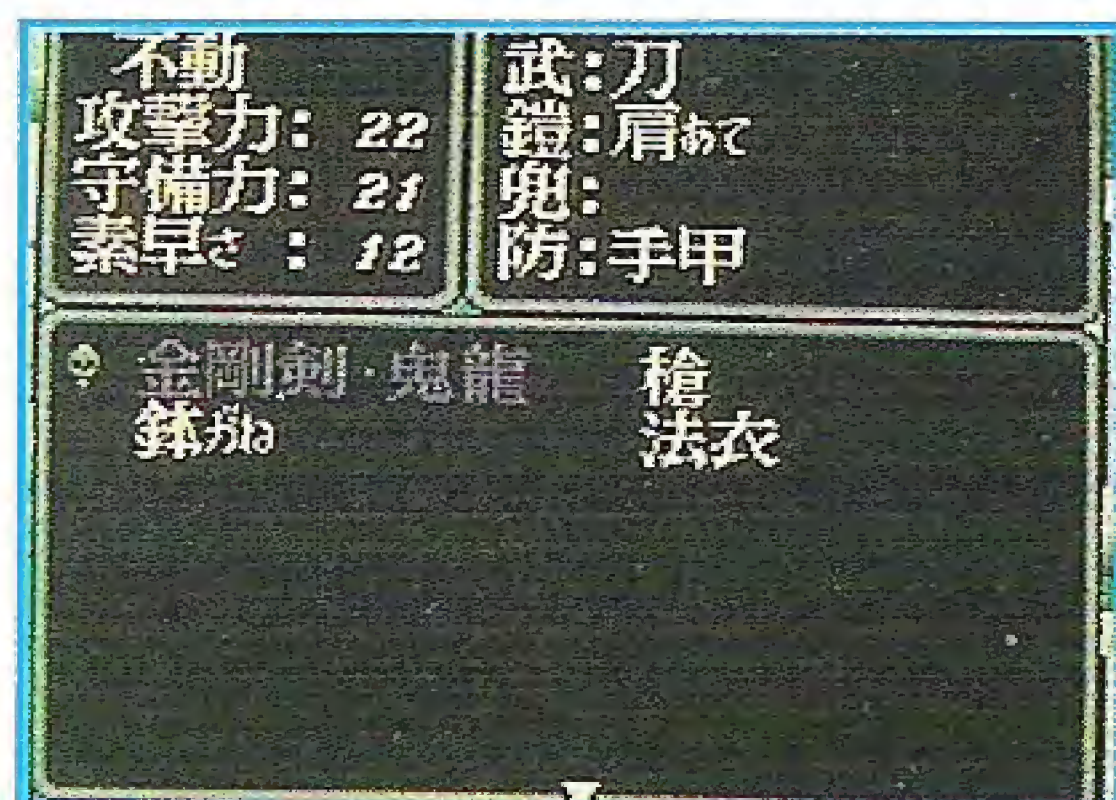
使いたい道具名にカーソルを合わせてAボタンを押してください。道具名の横の数字はその個数を表わし、特定のものを除いて99個まで持てます。

すてる

捨てたい道具名にカーソルを合わせてAボタンを押すと、「よろしいですか?」と聞いてきます。「はい」を選ぶと、その道具がたとえ99個あっても全部捨てることになります。

★ 装備

現在持っている武器等を装備します。「使う」「すてる」のどちらかを選び、Aボタンを押してください。



- ※装備できない武器等は、暗い文字で表示されます。
- ※Xボタンで説明を表示させることができます。

使う

キャラクター名が表示されますから、十字ボタンで選んでAボタンを押してください。弁慶と白蓮は装備できません。装備するものには武器・鎧・兜・防具の4種類があり、キャラクター1人につきその4種類を1つずつ装備させることができます。

すてる

捨てたい武器等にカーソルを合わせてAボタンを押すと、「よろしいですか?」と聞いてきます。「はい」を選ぶと捨ててしまいます。ただし、現在装備しているものは捨てられません。

★ 隊列

パーティーの隊列を組み変えます。表示された隊列順メニューの中で、組み変えたいキャラクターにカーソルを合わせてAボタンを押してください。次にもう1つカーソルが出ますから、別の組み変え



たいキャラクターにカーソルを合わせてAボ

タンを押します。これで順番が入れ替わります。先頭にいるほど敵から受けるダメージは大きくなります。

★ 調査

パーティーの現在立っている場所を調査します。調査したい場所や物の上にパーティーの先頭を置いて「調査」コマンドにカーソルを合わせ、Aボタンを押します。すると画面の下にウィンドウが出て、調査の結果が報告されます。

戦闘モードの コマンド・ウィンドウ

敵に遭遇すると自動的に戦闘画面に切り替わります。ここではキャラクター1人ずつ攻撃方法を指定していきます。それぞれ表示された4種類のコマンドの中から選んでください。



なお、コマンドの種類や名称は、キャラクターによって多少異なります。

★一斉

パーティー全員の攻撃力を集め、敵1体に対して大きなダメージを与えます。とくに硬い敵に有効です。これは不動のみに表示されるコマンドで、指定すると「これでいいですか?」と聞いてきます。「はい」にカーソルを合わせてAボタンを押すと、たとえ他のキャラクターの攻撃方法の指定が終わっていてもそれらはキャンセルされ、一斉攻撃することになります。

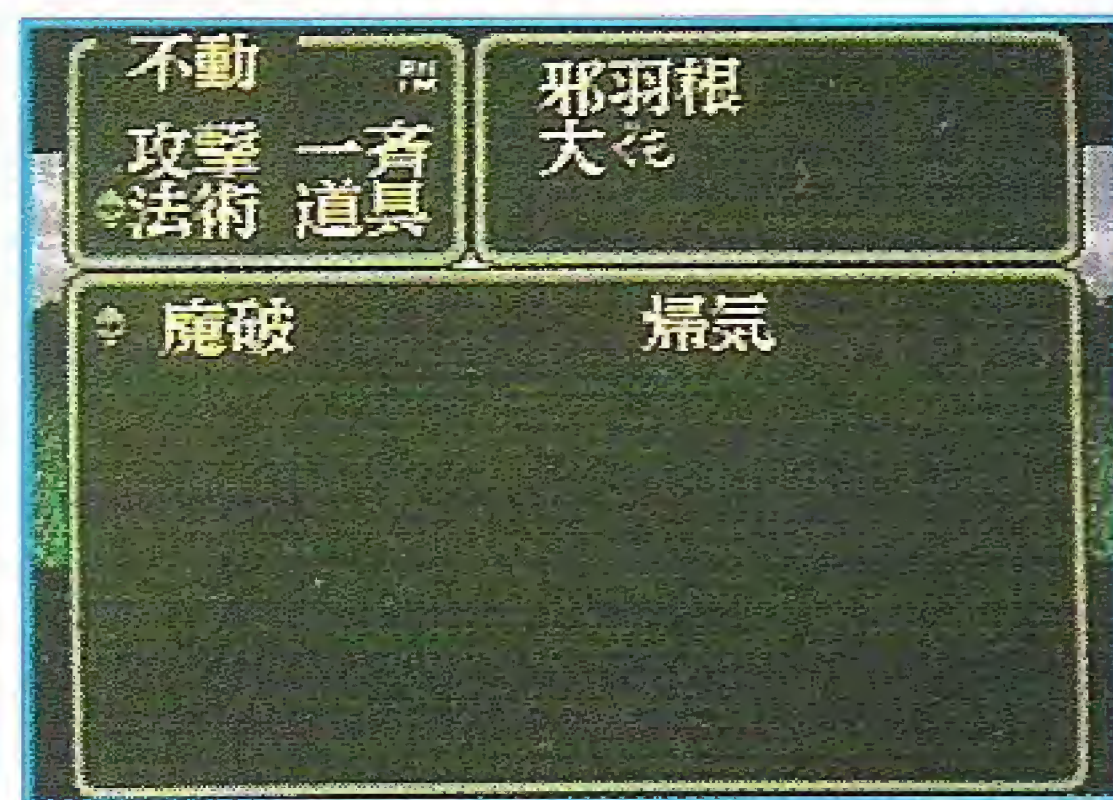


★攻撃

現在装備している武器で敵を攻撃します。

★法術・剣術

法術を使って敵を攻撃したり、味方を回復させます。使いたい法術を指定すると画面右上の敵の名前にカーソルが移動しますから、どの敵に使うかを指定してください（敵全員に有効な法術を指定した場合はカーソルの移動はありません）。

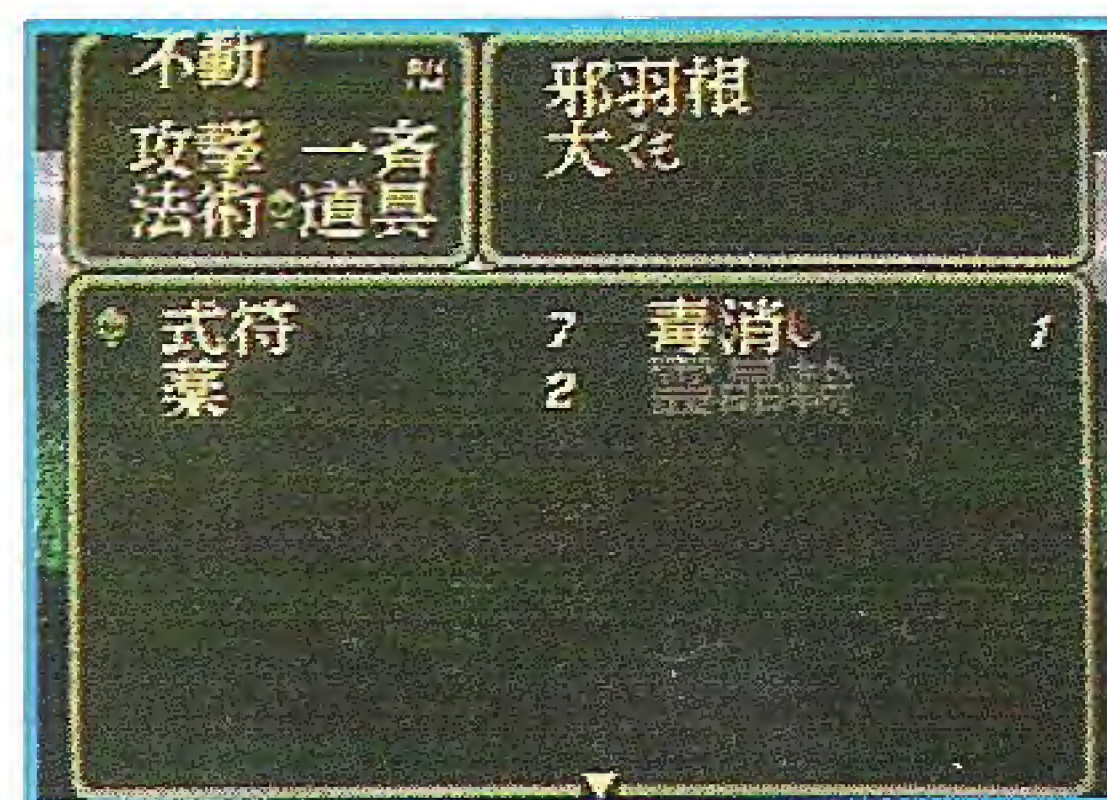


※剣術は常由の独特の術で、剣を装備している場合に使用できます。

※Xボタンで説明を表示させることができます。

★道具

道具を使って敵を攻撃したり味方を回復させたりします。また装備を変えることもできます。「道具」か「装備」のどちらかを選んでAボタン



を押すと画面が切り替わります。使いたい道具を指定すると画面右上の敵名にカーソルが移動しますから、どの敵に使うかを指定してください（敵全員に有効な道具を指定した場合はカーソルの移動はありません）。また「装備」を指定した場合は、現在持っている武器・防具リストが表示されますから、装備しなおしたいものを指定してください。

※Xボタンで説明を表示させることができます。

★
防 ぼう
御 ぎよ

自分の身を守ります。このコマンドを指定すると、そのターンの間は約 1.5 倍素早く行動し、受けるダメージは10分の 1 になります。

★
守護しゆご

敵に攻撃された仲間をかばい、ダメージを防ぎます。このコマンドを指定すると、そのターンの間は約1.5倍素早く行動し、受けるダメージは5分の1になります。

★
遁走とんそう

戦闘を放棄して逃げ出します。このコマンドは全員が持っています。コマンドの右上が違うコマンドのときは、コマンド入力時に十字ボタンの上を押してください。「遁走」コマンドに変わります。

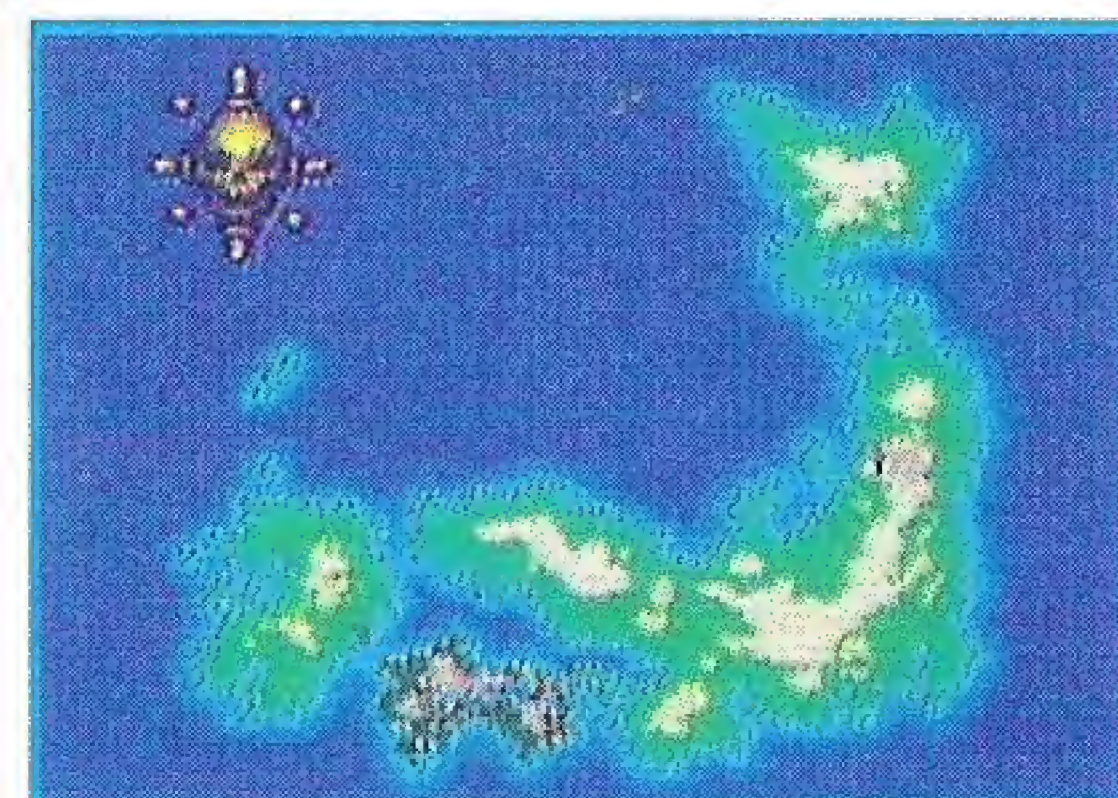
ステータス・ウィンドウ

通常モードのときBボタンを押すと、パーティー全員の現在のレベル・体力・法力の数値と所持金を表示するウィンドウが開きます。そしてまたBボタンもしくはAボタンを押せば、ウィンドウは閉じ、通常モードのゲーム画面に戻ります。

	レベル	体力	法力
不動	6	44/63	24/24
巳	6	44/66	40/45
常	6	71/78	3/5
由			

地図ウィンドウ

通常モードのときXボタンを押すと、地図を見ることができます。初期段階では白地図ですが、キャラクターが移動するとまわりの地形が描き込まれます。



※日本では日本地図が、中国では中国地図が表示されます。

あかてんめつ
赤点滅

あかてんめつ
赤点滅

まち どうくつ ちてん あら
：町や洞窟などのポイント地点を表わします。

しろてんめつ
白点滅

しろでんめつ
白点滅

げんざい い ち あら
：キャラクターの現在位置を表わします。

●コントローラー操作方法

十字ボタン

十字ボタン：地図を上下左右に動かします。

Aボタン

Aボタン : 地図の大きさを初期段階に戻します。

Bボタン

Bボタン : ゲーム画面^{がめん}に戻^{もど}します。

Xボタン

Xボタン : ^ち地^ず^か図^{くだい}を拡大させます。

Yボタン

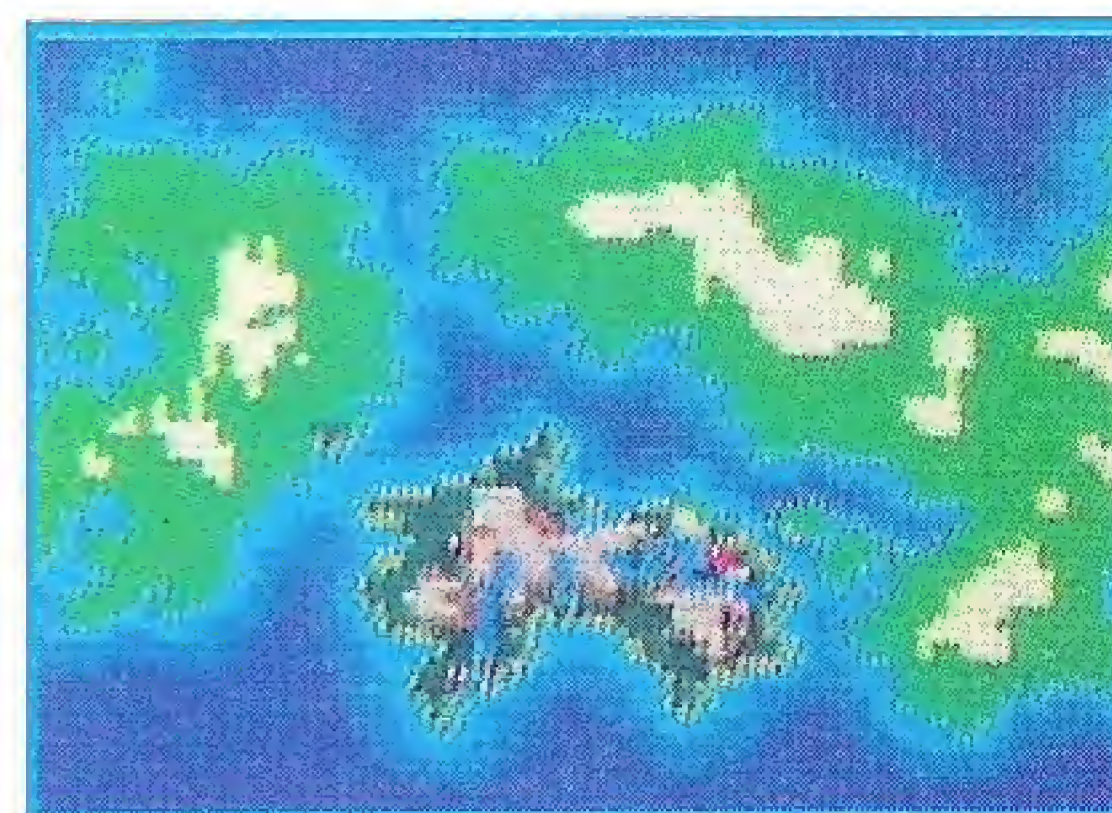
Yボタン : 地図を縮小させます。

Lボタン

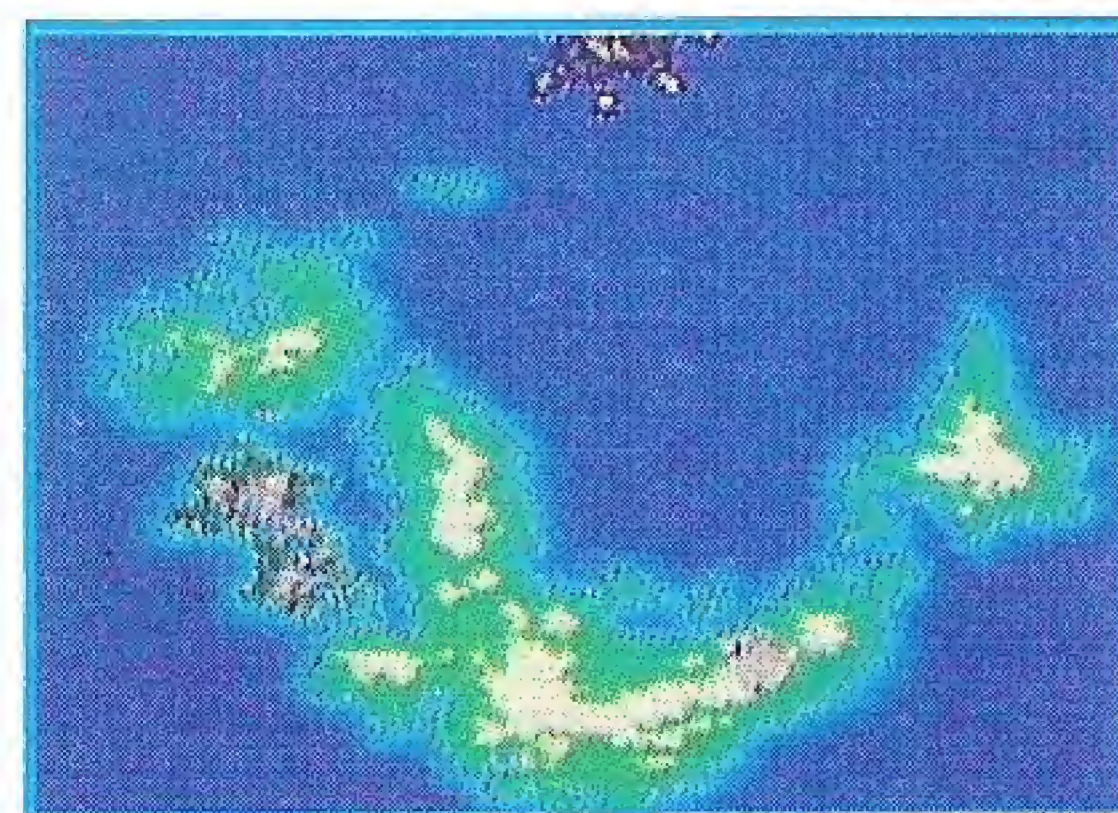
Ｌボタン：^ちず^{ひだり}を^{かいてん}左回転させます。

月ボタン

円ボタン : ^{ちず}地図を^{みぎかいてん}右回転させます。



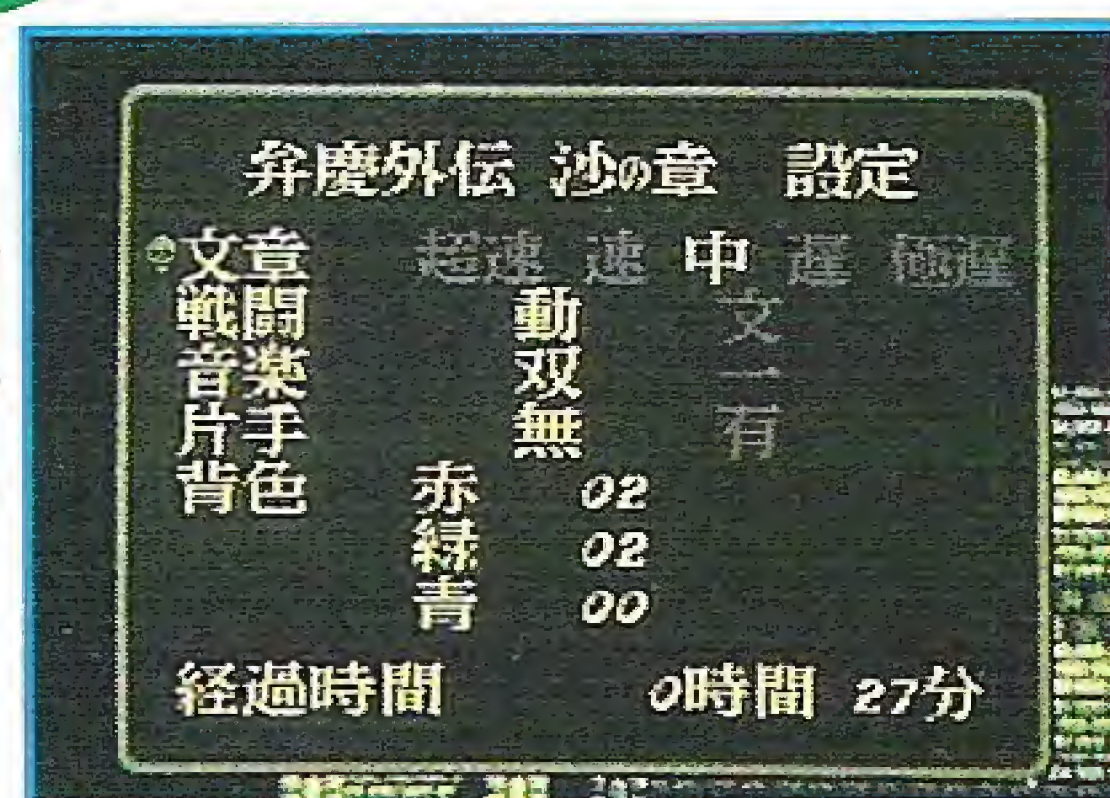
▲^{かくだい}拡大したり



▲^{かいてん}回転させたり

設定画面

通常モードのときYボタンを押すと設定画面を表示します。「背色」以外は、十字ボタンの左右で選択してください。



文章

ゲーム中のメッセージスピードを変化させます。

戦闘

「動」はアニメーション、「文」はメッセージで表現します。

音楽

「双」はステレオ、「一」はモノラルで音が出ます。ステレオテレビをご使用のときは「双」を、そうでないときは「一」を選択してください。

片手

「有」を選択するとLボタンがAボタンに、セレクトボタンがBボタンの役割を果たし、片手でも操作することができます。これはマッピングをしながらプレイするときに便利です。

背色

メッセージやコマンドのウィンドウ内の色を自由に変えることができます。各色とも十字ボタンの上下で数値を増減させてください。数値が変わると背色も変化しますので、目で確認しながら数値を変えることができます。

経過時間

ゲームをスタートしてからの時間経過を表示します。

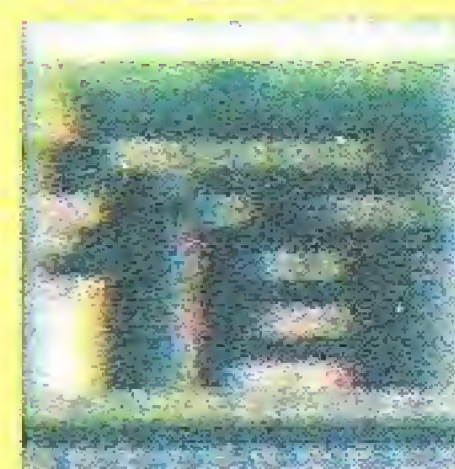
ゲームの進め方

主人公の不動は四国・修門砦から旅立ち、魔物と闘っては経験値を上げていきます。また、さまざまな場所を訪れては情報や武器などの物を手に入れることも必要です。ここでは、旅をしていく上では欠かせない町や村の利用の仕方や、魔物との戦い方などについて説明します。

建物の種類

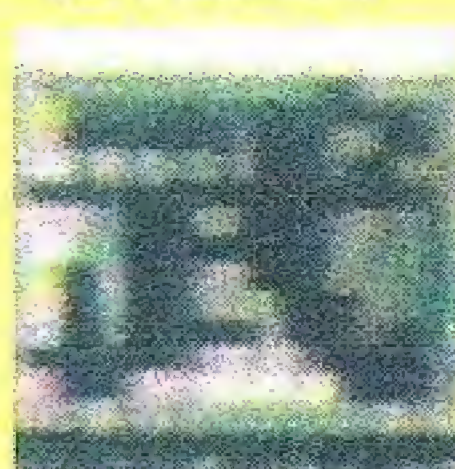
町や村の中には、さまざまな店などが存在します。宿屋をのぞくほとんどの店は、夜は閉まっていますので、買物は明るいうちにすませましょう。ただし酒場は別です。また昼と夜とでは人や会話が違うかもしれませんよ。

〈宿屋〉



体力や法力がなくなったり、宿屋に泊まれば回復します。料金はその町によって異なります。

〈武器屋〉



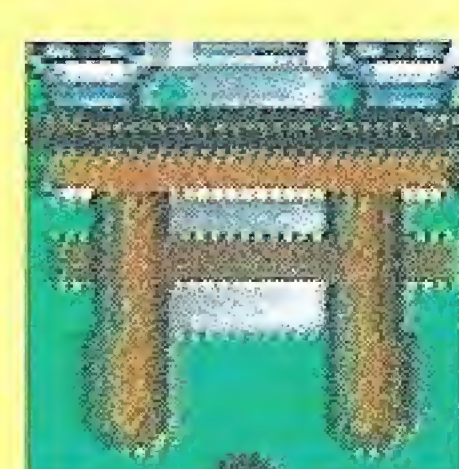
武器の売り買いができます。買ったから忘れずに装備してください。

※町によっては宿屋以外にも無料で体力を回復してくれるものがあります。探してみてください。
※中国では「飯店」が宿屋になります。

〈防具屋〉



防具の売り買いができます。防具には鎧・兜・防具(小手等)があります。買ったから忘れずに装備してください。



名前を変更してくれる神主や式符を売ってくれる神主がいます。



旅の記録をしてくれるお坊さんがいます。

かいもの 買物のしかた

ぶきや ぼうぐや どうぐや
武器屋、防具屋、道具屋
で店の主人とカウンターご
しに話をすると、3種類の
コマンドが表示されます。
いずれかを選んでAボタン
を押してください。



かう

う 売っている品物のメニューが出ます。買いたい
品物にカーソルを合わせてAボタンを押すと、
「よろしいですか？」と聞いてきます。「はい」と
答えると、その品物を買うことができます。武
器・防具に関しては、その品物を装備できるキ
ャラクター名が画面左に表示されます。

うる

げんざいそうび 現在装備していない品物の中で、いらなくなっ
たものを売ることができます。いらぬ品物に
カーソルを合わせてAボタンを押すと、店の主
人が買値を言ってきます。「はい」と答えると、
その品物を売ることができます。

せつめい 説明

う 売っている品物がどういう物なのか説明を聞き
たい場合は、その品物にカーソルを合わせてA
ボタンを押してください。画面下に、その品物
の説明文が表示されます。武器・防具に関して
は、その品物を装備できるキャラクター名が画
面左に表示されます。

せんとう 戦闘のしかた

しゅじんこう 主人公たちは旅の途中で、彼らの行く手を阻もうとする
さまざまな魔物に遭遇し、戦っていかなくてはなりません。
勝てば経験値やお金を得ることができます。そして何度も
戦うことによって主人公たちは鍛えられ強くなっていくの
です。そこでここでは、ゲーム中繰り返し行なうことにな
る戦闘のしかたについて詳しく説明します。

①通常モードで魔物に遭
遇すると、自動的に戦闘
モードへと切り替わりま
す。まず、パーティーの
先頭キャラクターのコマ
ンド表示画面となります
から、攻撃方法を指定し
てください。1人目の
指定が終わると2人目
のコマンド表示画面に
切り替わりますから、
同様にしてください。
※コマンドについては
26ページをお読みく
ださい。

②全員の指定が終了する
と、そのターンの戦闘ア
ニメーションが始まりま
す。敵側の攻撃は自動的
に行なわれます。そして
双方の攻撃がすむと1タ
ーンの終了です。



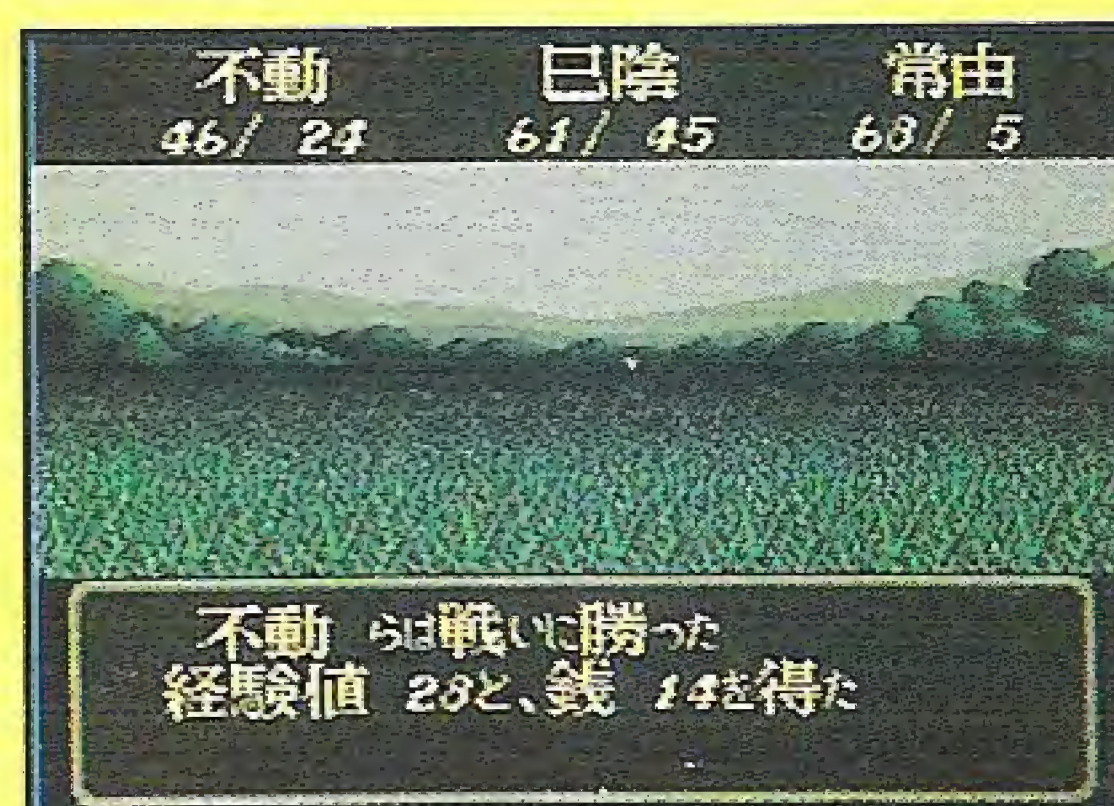
攻撃方法を指定すると...

敵も自動的に攻撃してくる。

※ 1 ターンで決着がつかなければ、再び戦闘コマンド表示画面になり、2 ターン目に入ります。

※ 魔物の毒に侵されたり体力が残り少なくなったときは、文字色が変わります。

③ 魔物をすべて倒すと画面下にメッセージが表示されます。そして表示が終わると通常モードに戻ります。



★NPC (ノンプレイヤーキャラクター) について

弁慶と白蓮の2人については、プレイヤーはコマンド操作することができません。彼らは独自の判断で戦闘の手助けをしてくれる上、敵から攻撃を受けることもないという、パーティーにとってはとても心強い存在です。また、白蓮は一定の経験値を得てレベルアップしていきます。

弁慶：戦闘が2ターン以上続くと、一番体力のある敵を「弁慶の七つ道具」で攻撃します。まれに1ターン目からの攻撃もあります。

白蓮：戦闘になると必ず参加してくれます。



★毒に侵されたら…

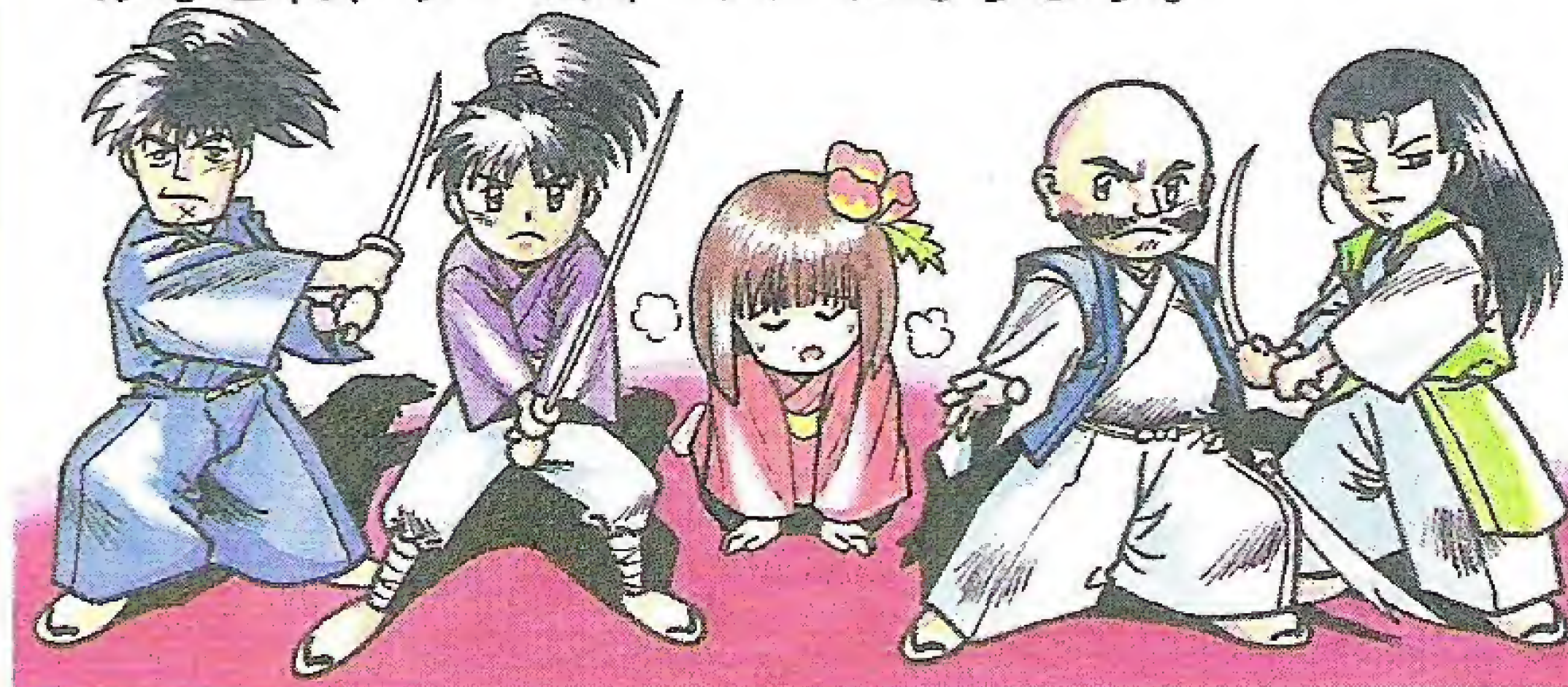
道具の「毒消し」は戦闘のときしか使えません。毒に侵されたら、次のターンで「毒消し」の薬を毒に侵されたキャラクターに使ってあげてください。

なお、戦闘が終わると毒は自然に中和されます。



★体力ゼロになっても死なない!?

戦闘中に体力がゼロになったキャラクターは、その時点で攻撃不能となります。けれども他の仲間の体力があるうちは、そのキャラクターを守ってくれますから、死ぬことはありません。また戦闘中に復活の法術や道具を使えば、戦闘に復帰させることもできます。ただし、全員の体力がゼロになると全滅とみなされ、ゲームオーバーになります。



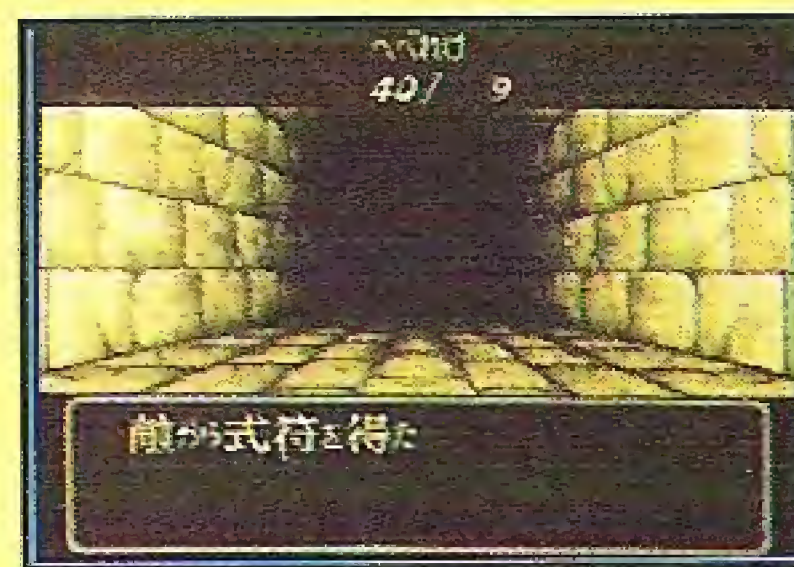
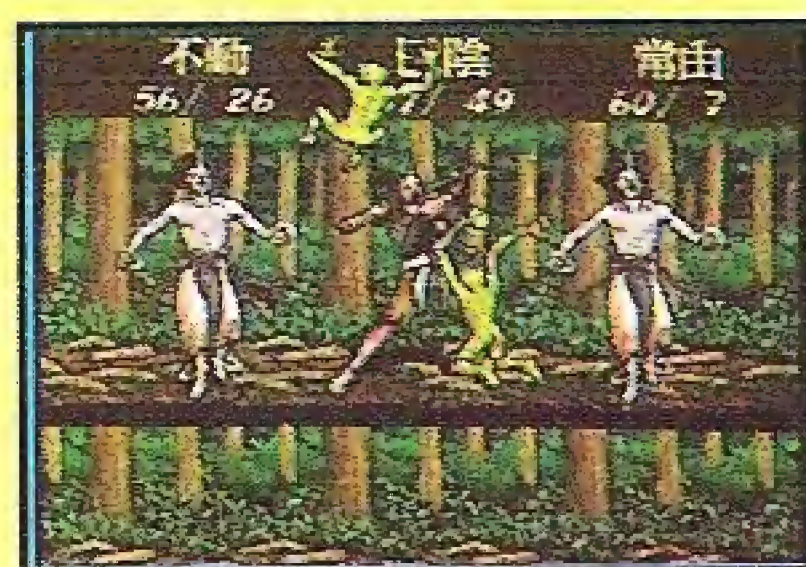
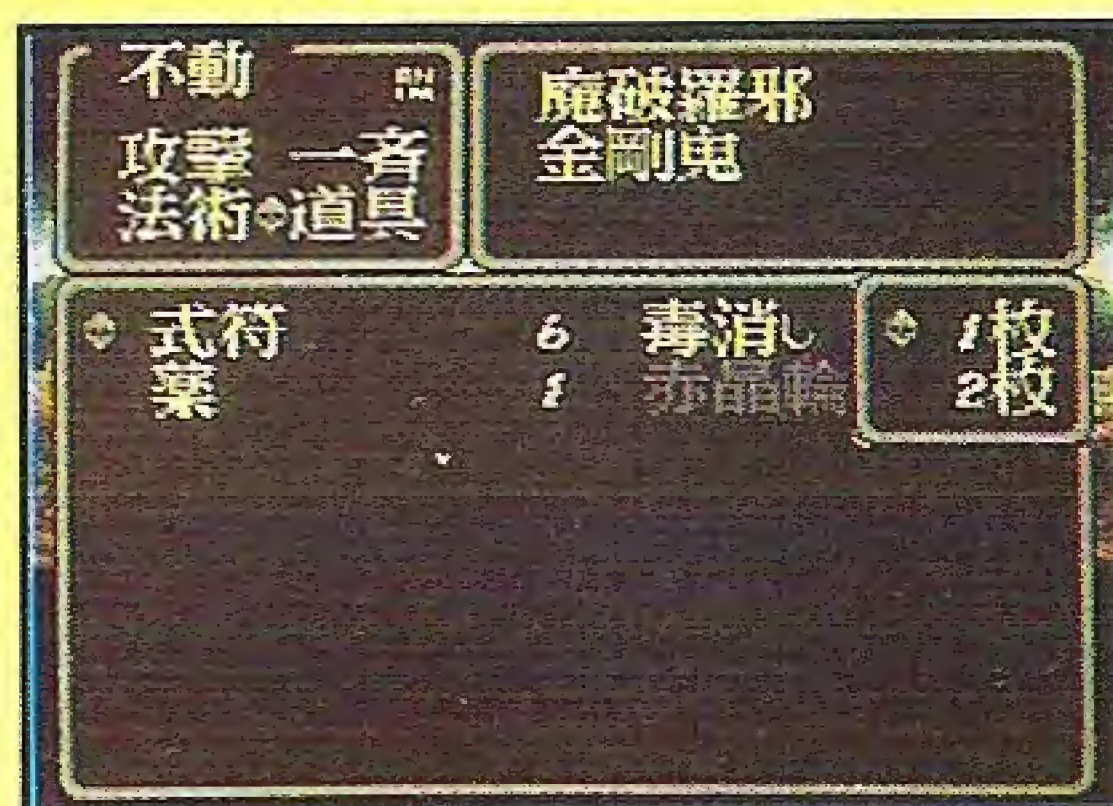
ゲームの終わり方

式符による特殊攻撃について

戦闘中、不動と鳴沙は「式符」という道具を使用することにより、味方の魔物を呼び出し、操ることができます。

「道具」の中から「式符」を選択すると、何枚使用するかその枚数を選択するウィンドウが表示されます。枚数が多いほど強力な魔物が出現します。

- 1枚=式魂
- 2枚=式魂
- 3枚=火の鳥
- 5枚=魔人
- 10枚=龍



※不動や鳴沙のレベルによって使用枚数は限られます。

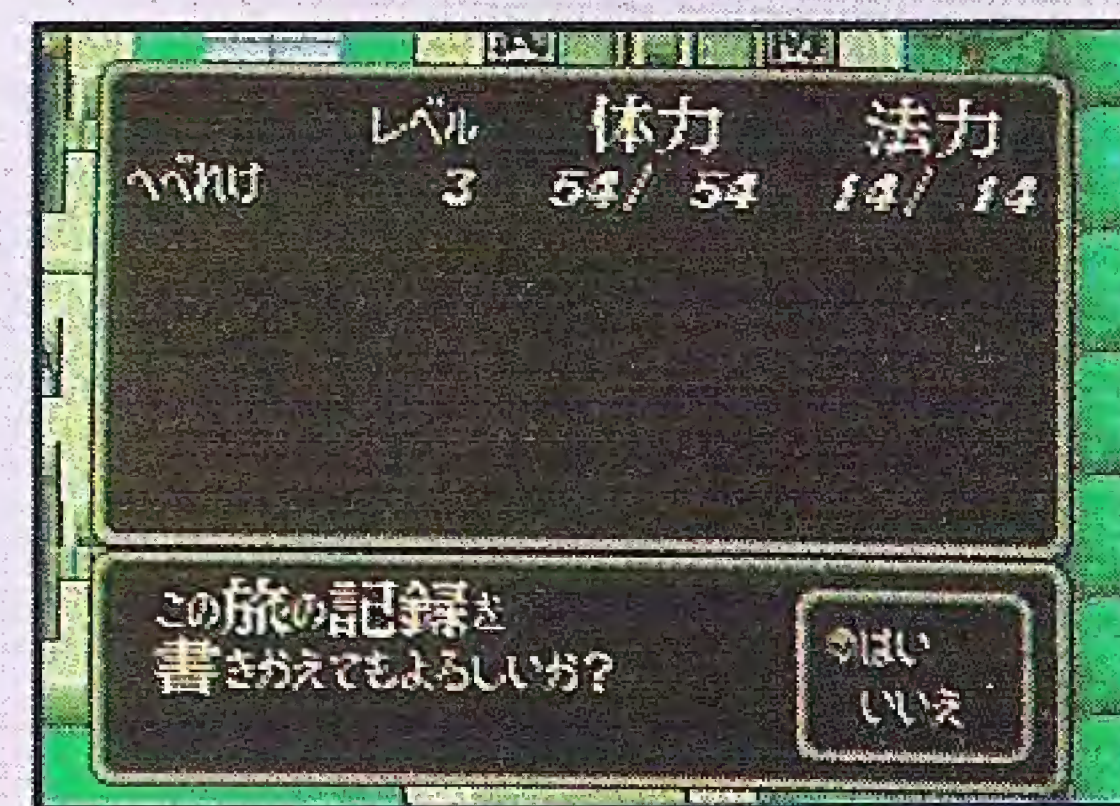
※マップ上で式符を使うと戦闘に入ると先制攻撃をします。また不動や鳴沙の法力が上がれば式符の効果も上がります。

※式符は、町の神社の式符を売ってくれる神主から買うことができます。それ以外にも町のどこかに隠されているかもしれません。また、敵の魔物が持っていることもあります。

ゲームを中断したいときは、「旅の記録」をしておきましょう。旅の記録とは、現在の主人公たちの状況をすべて記憶しておくことです。こうしておけば電源を切っても、後で再び同じ状態、同じ場所からゲームを続けることができます。旅の記録は3つまで残しておくことができます。苦勞して進めてきた記録をムダにしないためにも、よく読んでから操作してくださいね。

①町にいるお坊さん（寺にいるとは限りません）に話しかけると、旅の記録をするかどうかを聞いてきます。「はい」と答えると記録が3つ表示されますから、どれか1つを選んでください。

②その旅の記録に以前の記録が残っていれば、それを表示した上で、書き換えてもいいかどうか聞いてきます。「はい」と答えれば、記録完了です。



※以前の旅の記録の上に新しい旅の記録を記録すると、前の旅の記録は消えてしまいます。

※戦闘で全員の体力がゼロになるとゲームオーバーとなり、以前記録したところからやりなおさなくてはなりません。こまめにセーブすることをおすすめします。

武器・防具・道具の紹介

『弁慶外伝～沙の章』では、この時代にふさわしいアイテムがたくさん用意されています。しかも、不動たちが旅を続けていく上でとても重要なものでもあります。これらはお金をためてお店で買ったり、また魔物や宝箱から入手できます。その一部をここで紹介しましょう。

武器

武器の中には、特別な力を持ったものがあります。使ってみてその隠された威力をみつけてみてください。また、キャラクターによっては装備できないものもありますので、注意してください。

手裏剣

攻撃力+2

威力は弱いですが、けれど、攻撃回数が増えます。

刀

攻撃力+3

一番最初に手に入る武器です。

弓矢

攻撃力+3

敵に先制攻撃をかけやすく、攻撃回数も増えます。

やり槍

攻撃力+5

土佐の村で買うことができます。

防具

防具には兜・鎧・防具の3種類があります。中には隠された威力で戦闘を有利に導くものもありそうです。ただし、1人につき一度に1種類ずつしか装備できません。キャラクターによっては装備できないものもあります。

鎧

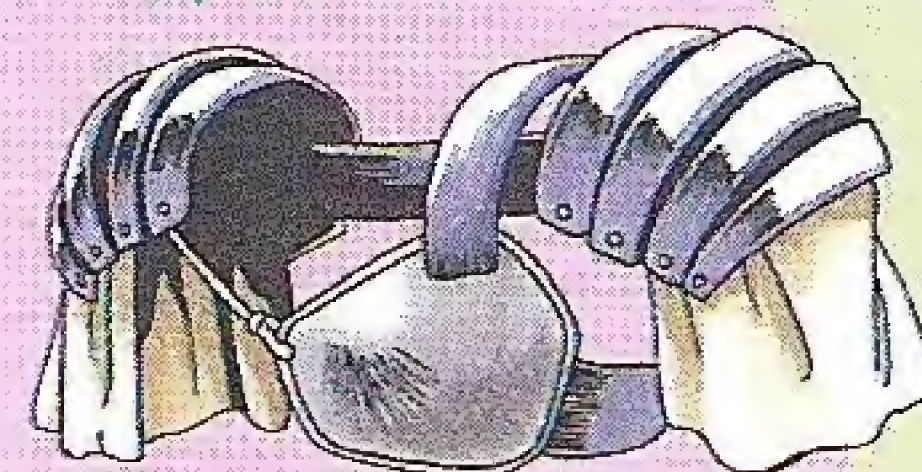
衣

防御力+1

最初に手に入る服です。

肩あて

防御力+2



剣などの攻撃には比較的有効です。

法衣

防御力+3

敵の法術から身を守ります。

鎖かたびら

防御力+5

鎖で編みであるので動きやすく、丈夫です。

かぶと 兜



はち
鉢がね

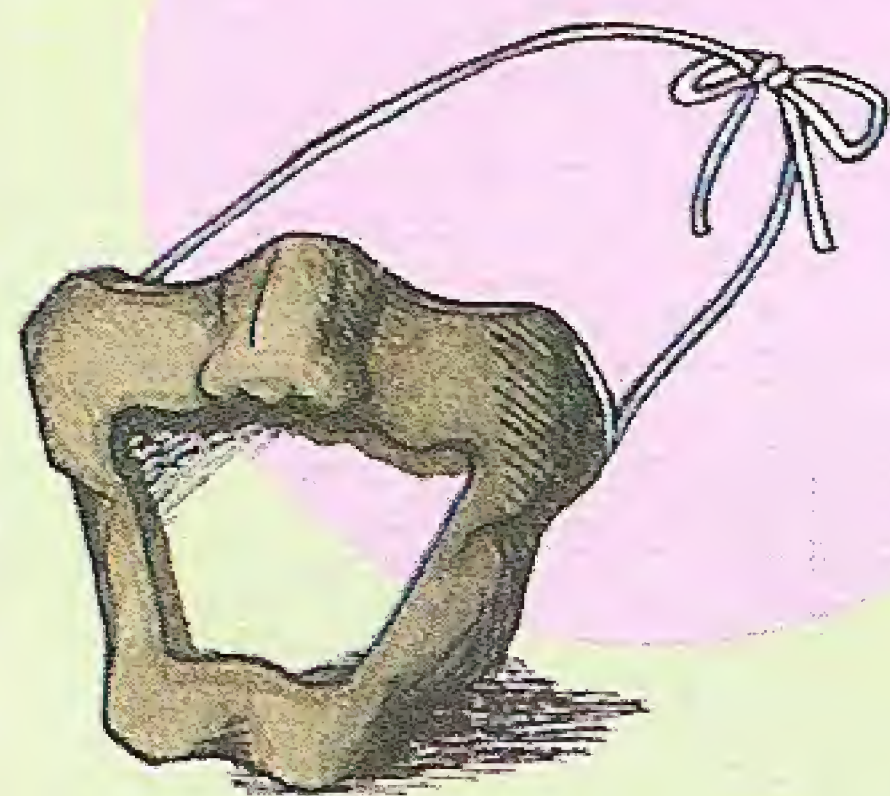
ぼうぎょりく
防御力+1

かぶと はち おふん つか
兜の鉢の部分だけを使
ったものです。

てつ めん
鉄の面

ぼうぎょりく
防御力+4

かおぜんたい おお ぼうぎょりく
顔全体を覆うので防御力が
たか おも なんてん
高い。でも重いのが難点。



かぶと ぼうぎょりく
兜 防御力+3

せんごくぶしょう かぶ
戦国武将も被っていた
み ば かぶと
見栄えのいい兜です。



てっ し ず きん
鉄系の頭巾

ぼうぎょりく
防御力+6

てつ めん かる
鉄の面より軽くて
じょうぶ しよき
丈夫なので、初期
だんかい ゆう
段階ではかなり有
こう
効です。

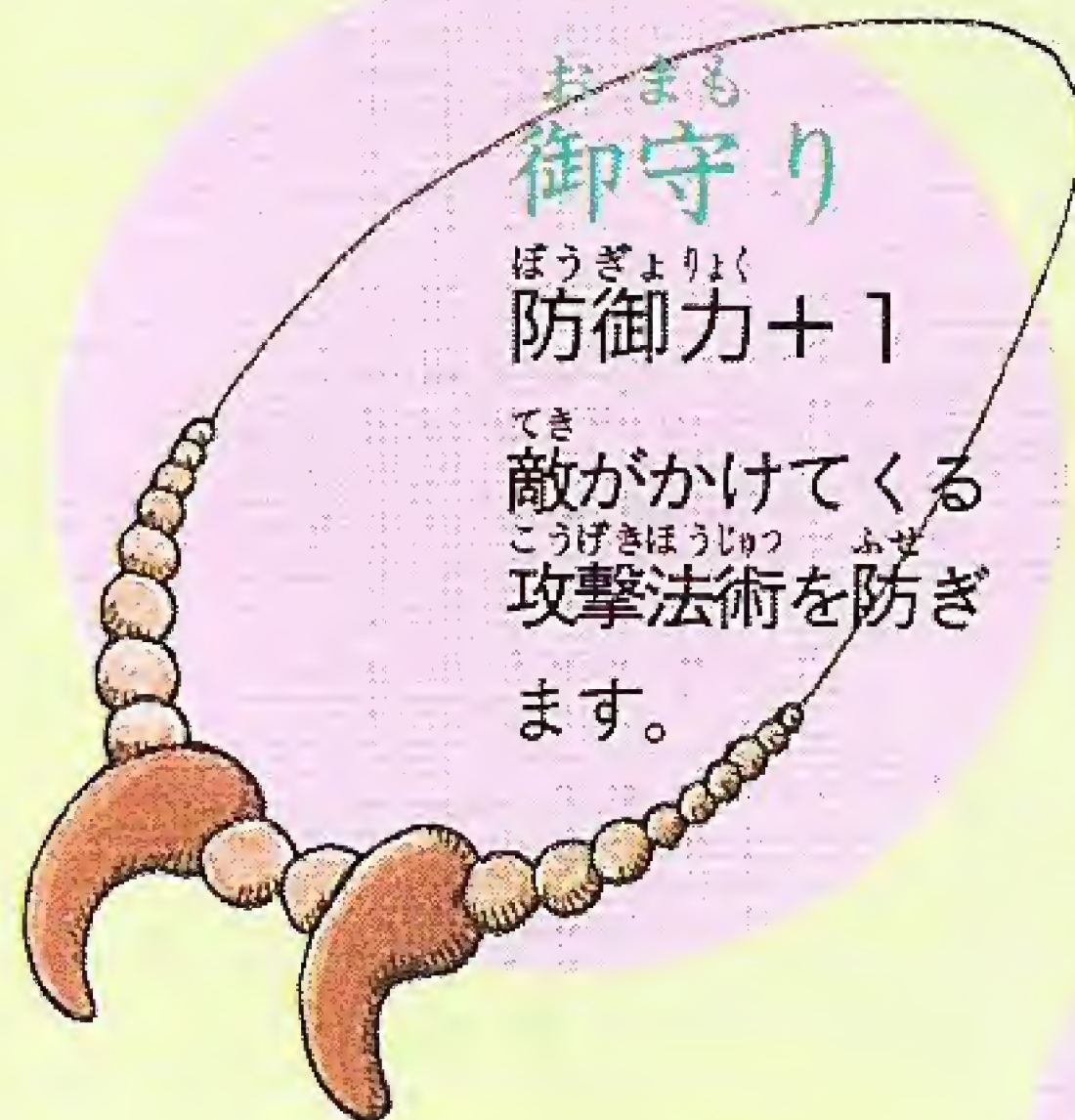


ぼう く 防具

おまも
御守り

ぼうぎょりく
防御力+1

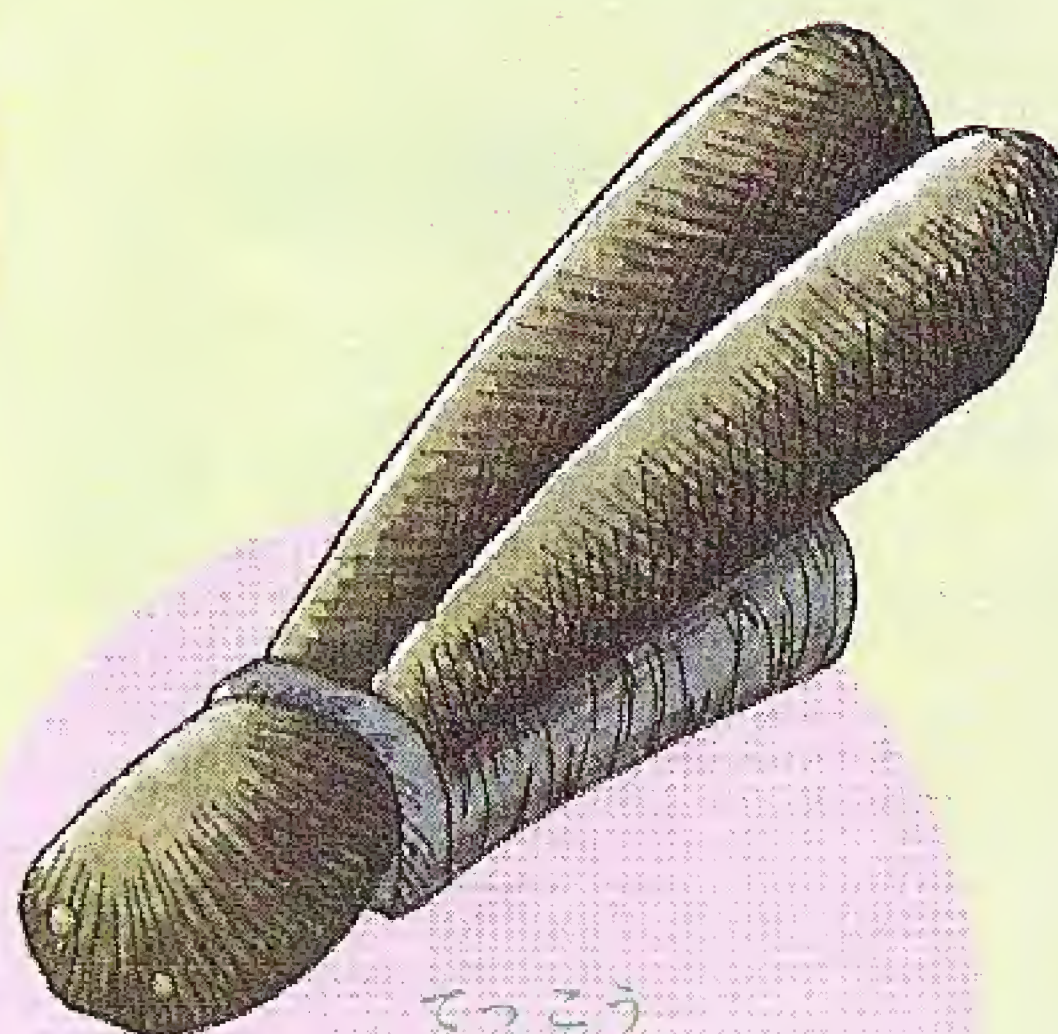
てき
敵がかけてくる
こうげきほうじつ ふせ
攻撃法術を防ぎ
ます。



てっ こう
手甲

ぼうぎょりく
防御力+3

て
手のまわりを厚く
あつ
ガードします。



りゅうこつ てっ こう
龍骨の手甲

ぼうぎょりく
防御力+6

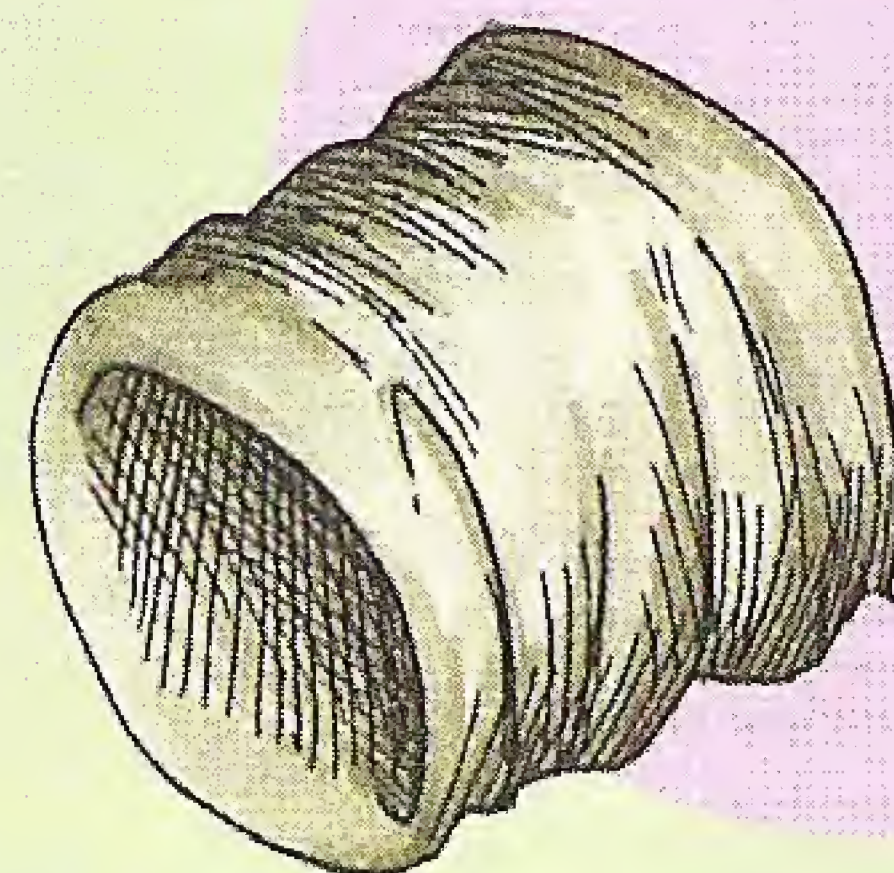
りゅう ほね
龍の骨でできた
かた てっ こう
硬い手甲です。



れいもう うで わ
霊毛の腕輪

ぼうぎょりく
防御力+9

れいりく も まもの
霊力を持つ魔物の
け
毛でできているの
てき ぼうじつ ふせ
で、敵の法術を防
ぎます。



道具

町の道具屋で買ったり、宝箱や壺の中もしくは敵を倒すと手に入ります。いつでも使えるものもありますが、中には通常モードでしか使えないもの、戦闘モードでしか使えないものがあります。

くすり薬

味方1人の体力を30回復させます。

たいやく大薬

味方1人の体力を100回復させます。

ふうま封魔香

しばらくの間、敵を寄せつけなくします。

りくどう六道の秘薬

戦闘中、味方の1人を気絶から回復させます。

法術紹介

主人公たちは法力に応じてさまざまな法術を覚え、使いこなすことができます。ここでは、法術の種類や効果などを表にして紹介しましょう。

移動

名前	まえ	効果	消費法力	使える人
せい聖	とう踏	少しの間、敵を寄せつけずに移動できる。	7	ふどう 不動・鳴沙
か加 せい聖	とう踏	少しの間、敵を寄せつけず速く移動できる。	18	みかげ 巳陰・鳴沙
てん転	い移	見知っている町を思うだけで転移できる。洞窟や塔からの脱出ができる。	15	ふどう 不動・巳陰 めいさ 鳴沙

回復

名前	まえ	効果	消費法力	使える人
き帰	き気	1人の体力を少し回復させる。	5	ふどう 不動・巳陰
き帰	かい回 き気	仲間全員の体力をある程度回復させる。	10	ふどう 不動・巳陰 めいさ 鳴沙
き気	おう応 がい慨	1人の体力をかなり回復させる。	12	ふどう 不動・巳陰
き気	がい慨 てん転	1人の体力を完全回復させる。	20	ふどう 不動・巳陰 めいさ 鳴沙
ごく極	おう応 がい慨	仲間全員の体力を完全回復させる。	30	めいさ 鳴沙
てん転	せい醒	1人を気絶から回復させ、体力を少し回復させる。	20	ふどう 不動・鳴沙

こうげき ●攻撃

名前	まえ	効果	消費法力	つかえる人
魔	破	てき たい かぜ やいば き さ 敵1体を風の刃で斬り裂く。	5	ふ どう 不動
魔	破 渦	てき ぜんたい ま は 敵全体に魔破をうつ。	10	ふ どう めい さ 不動・鳴沙
冷	鎖	てき たい れい き 敵1体に冷気をぶつける。	7	ふ どう めい さ 不動・鳴沙
冷	破 陣	てき ぜんたい れい さ 敵全体に冷鎖をぶつける。	14	ふ どう 不動
軌	炎	てき たい ねん ほのお や 敵1体を念の炎で焼きはらう。	10	ふ どう めい さ 不動・鳴沙
軌	炎 陣	てき ぜんたい ぎ えん や 敵全体を軌炎で焼きつくす。	18	ふ どう 不動
翔	雷	てき たい らくらい 敵1体のまわりに落雷をひきおこす。	12	ふ どう 不動
散	豪 雷	てき ぜんたい ほうらい 敵全体を放雷でつつみこむ。	20	ふ どう めい さ 不動・鳴沙
刺	光 破	てき ぜんたい は じゃ ひかり 敵全体を破邪の光がつかぬく。	25	めい さ 鳴沙
裂	光 斬	てき ぜんたい は じゃ ひかり き さ 敵全体を破邪の光で斬り裂く。	30	ふ どう めい さ 不動・鳴沙
灼	解	てき たい はっ か ようかい 敵1体を発火させ、溶解する。	20	み かげ めい さ 已陰・鳴沙
鬼	招 呪	ま かい き き よ だ 魔界より鬼気呼び出す。	30	み かげ 已陰
幻	獣 変 化	てき ぜんたい げんじゅう こうげき 敵全体を幻獣が攻撃する。	10	み かげ 已陰
太	極 壊	てき ぜんたい こくう てん い 敵全体を虚空へ転移させる。	40	めい さ 鳴沙
火	龍 裂 光 陣	か りゅう 火龍がすべてを焼きはらい、滅殺する。	40	めい さ 鳴沙
呼	霊	てき たい たいい は かい 敵1体の魂を破壊する。	20	めい さ 鳴沙



た ●その他

名前	まえ	効果	消費法力	つかえる人
眠	倒	てき ぜんたい ねむ 敵全体を眠らせる。	5	み かげ めい さ 已陰・鳴沙
鈍	動	てき たい うご にぶ 敵1体の動きを鈍らせる。	8	み かげ 已陰
天	経 覚	なか ま り うご すばや 仲間1人の動きを素早くさせる。	5	めい さ 鳴沙
豪	昇	なか ま り こうげきりく あ 仲間1人の攻撃力を上げる。	10	み かげ めい さ 已陰・鳴沙
緩	攻 止	てき ぜんたい こうげきりく お 敵全体の攻撃力を落とす。	8	めい さ 鳴沙
封	呪	てき ぜんたい じゅじゅつ ふう 敵全体の呪術を封じる。	10	み かげ めい さ 已陰・鳴沙
反	気 法	なか ま ぜんいん じゅじゅつ は かけ かべ 仲間全員を呪術を跳ね返す壁で守る。	15	めい さ 鳴沙
落	守	てき たい しゅ びりく お 敵1体の守備力を落とす。	8	めい さ 鳴沙
止	盾	なか ま ぜんいん み たて まも 仲間全員を見えない盾が守る。	15	めい さ 鳴沙
分	気 闘 身	ぶん しん つく こうげきかいすう ふ 分身を作り、攻撃回数を増やす。	10	み かげ 已陰
退	魔 法	なか ま ぜんいん ほうじゅつ 仲間全員にかけられた法術を退散する。	15	み かげ めい さ 已陰・鳴沙
魔	操 障	てき たい たいい あやつ こんらん 敵1体の魂を操り、混乱させる。	15	み かげ 已陰

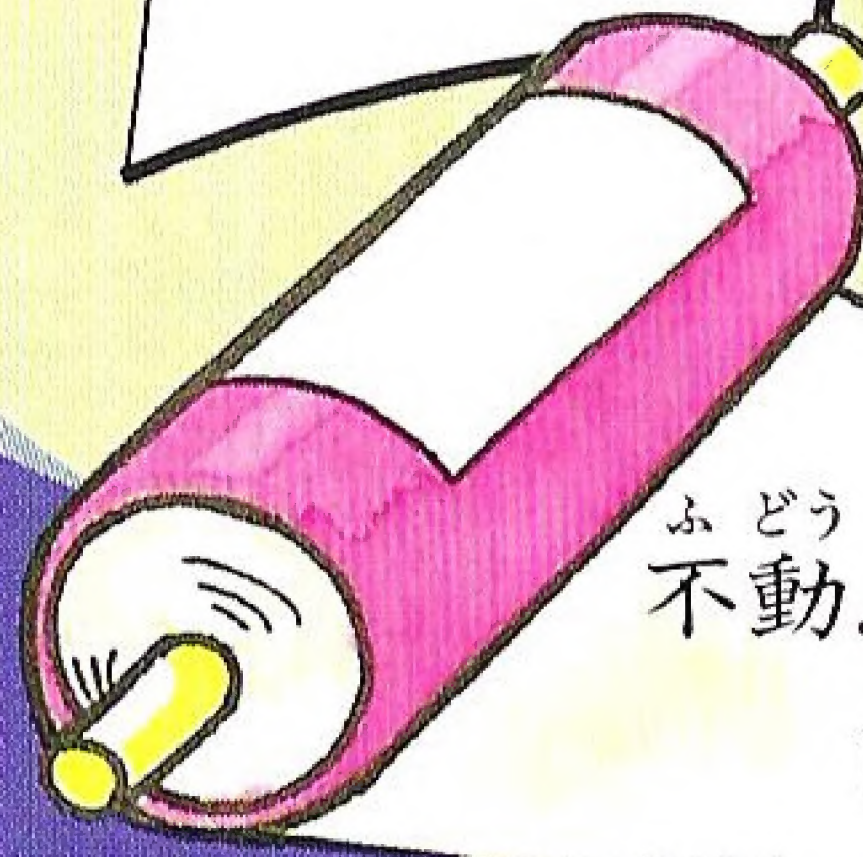
けん ぎ ●剣技

名前	まえ	効果	消費法力	つかえる人
双	流 伽 断	もろ は あし おそ 双刃の嵐が襲う。	3	とこ よ 常由
流	招 甲 武	なが 流れるような斬跡が走る。	5	とこ よ 常由
昇	獣 牙 斬	む すう けんりゅう き き 無数の剣流が斬り裂く。	7	とこ よ 常由
狼	星 破 操 散	きょだい まほう てき 巨大な幻が敵をなぎはらう。	10	とこ よ 常由
豪	龍 交 破 斬	りゅう いちげき てき ふ そそ 龍の一撃が敵に降り注ぐ。	13	とこ よ 常由
闘	虎 麗 氣 攻 取	これい か けんあつ おそ 虎霊と化した剣圧が襲う。	16	とこ よ 常由
至	天 法 魔 光 翔	いちげきひっさつ ひ おう ぎ 一撃必殺の秘奥義。	20	とこ よ 常由

才蔵の兵法者たる心得の書

不動よ。わしがおぬしらにいくつかの兵法者たる心得を伝授しよう。心して聞くがよい。

- 一、引くも兵法、仲間があやうくなったら、迷わず逃げるが得策。
- 一、備えあれば憂いなし。少しくらい値がはつても大薬、六道の秘薬を買っておけば一安心。
- 一、敵を見極めよ。複数の魔物と戦うときは、どの魔物から倒すかをよく考えること。
- 一、寺参りは欠かさぬこと。こまめに寺に通い旅の記録を言霊に語ればいざというときに泣きをみずにすむ。
- 一、人の話はよく聞くこと。昼と夜では町にいる人が違うかもしれないぞ。
- 一、おどろき猫はうれしいぞ。うまく倒すことだ。
- 一、式符の力を利用すること。強い敵が現われそうなときは、あらかじめ式符をまいておけば有利だぞ。
- 一、戦闘は「動」よりも「文」のほうが速く展開するぞ。急ぎの戦闘の際は、「文」でやるのがよいだろう。
- 一、一度にあまり長い時間旅をしないこと。魔物との戦いは精神力がいる。ある程度旅をしたら休息をすること。旅の記録を忘れずにな。



不動よ。わしの言うことを守って、くれぐれも気をつけて旅をするがよい。日本と中国の命運は、そなたにかかっておる。がんばるのじゃ。

なお、内容に関する問い合わせ等は、サナ電子ではいっさい受け付けておらん。自力で解決するのだぞ！

仙外慶升 の章

ザン電子株式会社

〒483 愛知県江南市古知野町朝日250

TEL.<0587>53-2192

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。